LE LIVRE DES MONSTRES

La Collection Aniolowski, Volume I

De Nouveaux Cauchemars pour l'Appel de Cthulhu

Pour L'APPEL de CTHULHU Toutes Époques

pour

L'APPEL de® CTHULHU





Scott David Aniolowski

avec Rodell Sanford et John Snyder

Scanné par son Vlad von Drackula en direct live de la Transylvanie profonde.
Edité par Ivan Krenyenko le plus gros des mythos
Une release en exclusivité pour
le seul
l'unique
le meilleur

HUB de jeux de rôles

à savoir :

rpgbookz.dyndns.org

auquel vous pouvez accéder grâce

à DC++

le meilleur programme de peer to peer (même que c'est Lovecraft qui l'a dit)

Alors voilà, 16 Janvier 2003, Cthulhu veille sur vous.



LA COLLECTION ANIOLOWSKI, VOLUME I

LE LIVRE DES MONSTRES

NOUVEAUX CAUCHEMARS POUR L'APPEL DE CTHULHU

par

Scott David Aniolowski

avec **Fred Behrendt, John Carnahan, Larry DiTillio, Clifton Gaynard, Keith Herber, Randy McCall, Sandy Petersen, Kevin Ross, Gary Sumpter et Michael Szymanski**

Maquette **Les Brooks**
Illustrations intérieures **Rodell Sanford, John T. Snyder et Allen Koszowski**
Illustration de couverture **Charlie Krank**
Relecture **Anne Merritt**

Version française
Traduction **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. Inédit**

Titre original **Ye Booke of Monstres**

Chaosium Inc. - 1996

Édition française par

Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0134-3
Édition et Dépôt légal : Octobre 1996

Crédits Détaillés

Scott David Aniolowski a défini les caractéristiques pour Aforgomon, les Grandes Entités, les Frères de ~~Chaugnar~~ Faugn. ~~Cynothoglys,~~ le Démon Noir. le Dévoreur Lointain, le Dieu Sans Visage, les Entités Anciennes, le Gardien de la Lentille Lunaire, Ghroth, les Gnomes de Goatswood. les Greffons des Anciens, les Habitants des Profondeurs. Hydra, Iod, les Habitants de L'gy'hx. Lloigor. Madame Yi. M'nagaiah. le Miliion d'élus, les Nioth-Korghai. Q'yth-az, Rlim Shaikorth, Shu goran. Tawil at'Umr, Tru'nembra, les Voormis. Vorvadoss, Vulthoom, les Wendigo, Xada-Hgla, les Habitants de Yaddith et les Habitants de Yekub. On doit les Voyageurs à Fred Behrendt. Clifton a apporté les caractéristiques des Adumbrali et des Rejetons de l'Abysse Vert. Kevin A. Ross a rédigé Bugg-Shash. Byatis, Gol-goroth, les Ny'ghan Grii, les Yuggs et Zu-che-quon. Michael Szymanski s'est occupé de Yidhra.

D'autres créatures 'et entités sont issues de scénarios Chaosium (édités par Jeux Descartes) : Les Enfants du Sphinx et La Femme Boursouflée par Larry Ditillio dans Les *Masques* de Nyarlathotep. Juk-Shabb et les Habitants de Yekub par Scott Aniolowski dans Les *Sacrements* du Mal, Le Messager des Anciens et le Ver qui Marche par Sandy Petersen dans Les Ombres de *Yog-Sothoth*, Les Grouillants par Randy McCall dans Les Ombres de Yog-Sothoth, les Chasseurs Spectraux par John Carnahan dans Les Ombres de Yog-Sothoth, les Fils de Yog-Sothoth par Keith Herber dans les Fungi de Yuggotk. Keith Herber est spécialement remercié pour son travail d'édition sur plusieurs entrées.

Une bonne partie du chapitre "À propos des monstres" a d'abord été publiée dans l'Appel de Cthulhu. 5ème Edition. Lynn Willis a retravaillé la version présentée ici.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Introduction

Ce liwe est un recueil de créatures destiné à compléter celui inclus dans les règles de l'Appel de Cthulhu. Il rassemble des douzaines de nouvelles races, Dieux Extérieurs, Grands Anciens et autres terribles entités fantastiques qui séduiront les Gardiens et tourmenteront les joueurs. Soixante-dix années d'œuvres de fiction et dix ans de vos scénarios favoris pour l'Appel de Cthulhu ont été passés au crible pour rassembler ces créatures monstrueuses. Les noires imaginations d'une grande variété d'auteurs se trouvent donc représentées dans ce volume.

Les monstres réunis dans ce livre ne prétendent pas constituer une mythologie officielle ou organisée. Même ceux que l'on peut considérer comme des "Érudits du Mythe", ou de Lovecraft, ne parviennent pas à se mettre d'accord sur ce qui appartient. ou pas. au Mythe de Cthulhu. ou sur la simple existence d'une mythologie organisée. Les cauchemars d'Howard Phillips Lovecraft sont devenus, soixante-dix ans après, un ensemble inextricable de références empruntées, d'entités ou de livres communs et de concepts contradictoires. Personne ne peut dire avec certitude ce qui appartient à ce panthéon artificiel et ce qui n'y appartient pas. Les fans de Lovecraft et les joueurs en ont discuté pendant des années mais le sujet reste une affaire d'opinions et de goûts personnels. L'auteur insiste donc pour que le Gardien utilise — ou laisse de côté — les créatures proposées dans ce volume comme il l'entend et comme l'y incite sa campagne.

— Scott David Aniolowski

Dédicace

Je dédie ce liwe à mon ami et collègue,

Kevin A. Ross

le Grand Archiviste du Cercle de *l'Appel* de Cthulhu.

Table des Matières



À propos des monstres

Les entrées se font normalement par ordre alphabétique suivant des mots clés ou des phrases : vous trouverez donc les *Frères de Chaugnar Faugn* à la lettre C pour *Chaugnar Faugn, Frères de*. Les formes particulières des entités sont rassemblées dans l'encart Divinités et Monstres, page suivante. Dans ce tableau, les entrées sont aussi organisées selon une certaine hiérarchie du Mythe.

Les Races de Serviteurs peuvent également se rencontrer en tant qu'agents indépendants ou associés à d'autres entités.

Classes de monstre

Les monstres et entités de ce livre sont classés suivant neuf catégories : Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Grands Anciens, Grandes Entités, Avatars, Races de Serviteurs, Races Indépendantes, Créatures Fabuleuses et Entités Uniques.

Dieux Extérieurs

Les Dieux Extérieurs contrôlent l'univers. À l'exception de Nyarlathotep, ils n'interagissent guère avec l'Humanité. Les humains qui cherchent à les contacter en payent le prix : généralement, la folie ou la mort. Les Dieux Extérieurs semblent presque être de véritables dieux et certains pourraient personnifier quelques principes cosmiques. Seules quelques-unes de ces divinités s'intéressent aux affaires humaines. Quand elles le font, c'est souvent pour briser les murs cosmiques et les dimensions afin d'apporter la destruction. Toutes les races et moindres divinités du Mythe reconnaissent la puissance des Dieux Extérieurs et nombre d'entre elles les adorent.

Dieux Très Anciens

Les Dieux Très Anciens sont peut-être des rivaux des Dieux Extérieurs ou des puissances neutres. Malgré l'immensité de leur pouvoir et la terreur qu'ils peuvent inspirer, les Dieux Très Anciens ne semblent pas aussi dangereux pour l'Humanité que les Dieux Extérieurs. Comme ces derniers, ils n'ont que peu de contact avec l'espèce humaine. Rares sont les Dieux Très Anciens répertoriés ; Nodens semble être le plus fréquemment mentionné.

Grands Anciens

Les Grands Anciens ne sont pas omnipotents mais n'en semblent pas moins divins et terrifiants aux yeux des humains, et leur relative accessibilité fait qu'ils sont plus facilement adorés par ceux-ci. Les Grands Anciens s'intéressent occasionnellement aux affaires des hommes et en contactent parfois certains. Les Grands Anciens semblent être des entités extraterrestres immensément puissantes et dotées de capacités surnaturelles, mais ils ne paraissent pas capables de rivaliser avec ce que l'on croit savoir des Dieux Extérieurs. Chaque Grand Ancien est indépendant. D'une manière ou d'une autre, beaucoup d'entre eux donnent l'impression d'être emprisonnés.

Grandes Entités

Les Grandes Entités sont les dieux des Contrées du Rêve. Il ne faut pas les confondre avec les Grands Anciens. Les Grandes Entités sont les plus faibles de toutes les divinités et un mortel instruit peut les dépasser en puissance. Mais elles sont protégées par les Dieux Extérieurs tant redoutés ; les mortels les révèrent donc et les adorent. Les Grandes Entités sont assez bien disposées envers l'Humanité et même suffisamment semblables aux humains pour qu'un accouplement soit fertile. Toutes les Grandes Entités ressemblent à des êtres humains et partagent des traits raciaux communs : visage sévère et terrible, longs yeux étroits, oreilles au lobe allongé, nez fin et menton pointu. Les Grandes Entités marchent dans les airs aussi facilement que sur le sol et sont capables de voyager entre les dimensions à volonté, arrivant sans délai à leur destination.

Avatars

Les Avatars sont des manifestations alternatives des Dieux Extérieurs ou des Grands Anciens, dotées d'une capacité d'action indépendante. Les Dieux Très Anciens et les Grandes Entités peuvent aussi en posséder. Les Avatars sont moins puissants que les divinités qu'ils représentent, mais nombre d'entre eux sont encore plus horribles à voir que la forme vraie. Ils sont généralement limités à une apparence et une taille particulières. Nyarlathotep est bien connu pour ses avatars qui atteindraient le nombre de 999 ; l'un d'entre eux au moins (l'Homme Noir) a forme humaine.

Les Races de Serviteurs

Des espèces particulières sont souvent associées à certains Grands Anciens, Grandes Entités, Dieux Extérieurs ou Dieux Très Anciens. Ce sont les races de serviteurs. Bien souvent, un dieu ou un Grand Ancien apparaît accompagné de tels serviteurs. Dans les scénarios et les récits, ces créatures ont été utilisées comme gardes, kidnappeurs, assassins, messagers, espions ou coursiers ; elles terrifient les investigateurs et pimentent les combats.

Races Indépendantes

Ces espèces ne servent aucun dieu ou Grand Ancien en particulier. Toutefois, certains de leurs individus peuvent, bien entendu, adorer de telles entités. Une partie des Races Indépendantes ne cherche, ni ne souhaite, la moindre interaction avec les autres races du Mythe, alors que d'autres guerroient ou s'allient à d'autres espèces, voire aux dieux et Grands Anciens.

Créatures Fabuleuses

Les Créatures Fabuleuses sont des êtres enchantés ou mystiques empruntés aux légendes et folklores. Quoique potentiellement dangereuses, elles inspirent généralement émerveillement et stupeur à ceux qui les rencontrent. Le plus souvent, elles ne sont liées au Mythe de Cthulhu que par le fait qu'elles existent dans les Contrées du Rêve, seul endroit où l'on peut, normalement, les voir. Les Créatures Fabuleuses sont parfois manipulées par diverses races, entités et dieux du Mythe de Cthulhu, mais il est rare qu'elles les adorent.

Entités Uniques

Certains individus défient toute classification : ils n'appartiennent à aucune race et ne sont ni dieux ni Grands Anciens. Ces êtres sont, faute de mieux, classés comme Entités Uniques. Celles-ci représentent souvent des puissances inhabituelles qui, comme les dieux, sont simplement conjurées quand leurs points de vie tombent à zéro ou moins. De simples dommages ne peuvent généralement pas détruire une Entité Unique.

Format

Chaque entrée commence par une citation décrivant la divinité ou le monstre. Des descriptions supplémentaires peuvent suivre si les renseignements ne manquent pas sur la créature. Quand il s'agit d'un dieu, d'une Grande Entité ou d'un Grand Ancien, on signale alors les cultes humains éventuels. Le reste des notes concerne les habitudes, habitats ou attaques particulières de la créature. Une divinité n'est traitée que si elle a déjà été invoquée ou rencontrée d'une manière ou d'une autre.

Divinités et Monstres de ce livre, par classe

DIEUX EXTÉRIEURS
ENTITÉS ANCIENNES, le Portail Ultime
GHROTH, l'Avant-Coureur
TRU'NEMBRA, l'Ange de Musique
YIDHRA, la Sorcière du Rêve

GRANDS ANCIENS
BUGG-SHASH, Celui qui vient dans l'Obscurité
BYATIS, Barbe de Serpent
CYNOTHOGLYS, le Croque-Mort
GOL-GOROTH, le Dieu de la Pierre-Noire
HYDRA, la Lune aux Mille Visages
IOD, le Chasseur d'Âmes
JUK-SHABB, le Dieu de Yekub
LLOIGOR, le Fouleur d'Étoiles
M'NAGALAH, le Dévoreur
Q'YTH-AZ, l'Intellect Cristallin
RLIM SHAIKORTH, le Ver Blanc
SAAITII, le Porc
SUMMANUS, le Marcheur de l'Obscurité
VULTHOOM, le Dormeur
YTHOGTHA, l'Abomination des Abysses
ZU-CHE-QUON, le Sombre Silencieux

AVATARS (divinité réelle entre parenthèses)
AFORGOMON (Yog-Sothoth)
DÉMON NOIR (Nyarlathotep)
DÉVOREUR DISTANT (Hastur)
DIEU SANS VISAGE (Nyarlathotep)
FEMME BOURSOUFLÉE (Nyarlathotep)
GARDIEN DE LA LENTILLE LUNAIRE (Shub-Niggurath)
MADAME YI (Yidhra)
MESSAGER DES ANCIENS (Nyarlathotep)
RÔDEUR DE L'OBSCURITÉ (Nyarlathotep)
SHUGORAN (Nyarlathotep)
TAWIL AT'UMR (Yog-Sothoth)
XADA-HGLA (Azathoth)

DIEUX TRÈS ANCIENS
VORVADOSS, Celui qui Allume la Flamme

GRANDES ENTITÉS
HAGARD RYONIS
KARAKAL
LOBON
NATH-HORTHATH
TAMASH
ZO-KALAR

RACES DE SERVITEURS
CHASSEURS SPECTRAUX
CHAUGNAR FAUGN, Frères de
ÉCLAIREURS
GREFFONS DES ANCIENS
GNOMES DE GOATSWOOD
HABITANTS DES PROFONDEURS
GROUILLANTS
SHUGORAN, Enfants de
SPHINX, Enfants du
WENDIGO
YOG-SOTHOTH, Fils de
YUGGS

RACES INDÉPENDANTES
ADUMBRALI
CHATS DE SATURNE
HYPERBORÉENS
LENG, Hommes de
L'GY'HX, Habitants de
NIOTH-KORGHAI
NY'GHAN GRII
REJETONS DE L'ABYSSE VERT
VOORMIS
YADDITH, Habitants de
YEKUB, Habitants de
ZY'TL Q'AE

CRÉATURES FABULEUSES
GOBELINS

ENTITÉS UNIQUES
CHOSE SUSPENDUE DANS LE VIDE
MILLION D'ÉLUS
VER QUI MARCHE

D'autres sous-chapitres peuvent être utilisés pour ordonner des renseignements nombreux ou complexes.

L'espace consacré à chaque entrée n'est pas lié à l'importance dans le Mythe de l'entité ou de l'espèce, ou à sa probabilité de rencontre. Certaines créatures possèdent des propriétés remarquables qui imposent des explications plus longues.

Les caractéristiques

Les caractéristiques des créatures du Mythe comprennent bien FOR, CON, TAI, INT, POU et DEX, mais généralement pas APP, ÉDU ou SAN qui n'ont généralement aucun sens pour une créature extraterrestre. Les êtres inintelligents n'ont pas d'INT non plus.

Les Créatures Uniques, comme les divinités, reçoivent des caractéristiques déterminées, alors que les races sont définies par leurs dés de génération : quand le Gardien doit créer un monstre en particulier, il lui suffit de faire les jets de dés indiqués. Des caractéristiques moyennes sont aussi proposées et serviront directement à ceux qui veulent gagner du temps.

Points de Vie

Généralement, un monstre doit perdre tous ses points de vie pour être tué. Ceux-ci sont calculés en faisant la moyenne de la TAI et de la CON (dans le cas de races particulières ou inhabituelles, les points de vie prennent parfois une valeur différente, celle du POU par exemple). Les monstres plus gros ou plus résistants disposent de plus de points de vie.

Bien qu'ils possèdent des points de vie, les dieux et Grands Anciens ne peuvent être vraiment tués. Quand l'un d'eux est ramené à zéro point de vie ou moins, il est conjuré : renvoyé d'où il vient. De simples dommages ne sauraient détruire un Grand Ancien, Dieu Extérieur, Dieu Très Ancien ou Grande Entité.

Déplacement

Quand deux valeurs de déplacement séparées par une barre (/) sont indiquées, la seconde valeur représente le déplacement du monstre dans un autre élément (eau, air, etc.) comme expliqué près des caractéristiques.

Bonus aux dommages

Pour les individus, le bonus aux dommages indiqué représente le jet de dés à ajouter au résultat des dommages. Les valeurs données pour les espèces ne représentent qu'une valeur moyenne ; pour les individus de l'espèce, le bonus aux dommages peut être calculé à partir de la somme TAI + FOR. L'indication + *bd* signifie que le bonus aux dommages doit bien être ajouté aux dégâts de l'attaque.

Armes

Les armes citées sont généralement des armes naturelles, plutôt que des objets technologiques. Les attaques caractéristiques de l'entité sont indiquées, avec les chances de toucher et les dommages associés. Les dieux, les Grandes Entités et les Grands Anciens disposent souvent d'attaques à 100 % — comment, par exemple, une divinité pourrait-elle manquer de réussir une morsure ? Encore une fois, les valeurs données à chaque espèce ne sont que des moyennes, alors que celles des créatures individuelles représentent directement les chances de toucher. L'indication + *bd* signifie *plus bonus aux dommages*.

Pertes de caractéristiques

Quand une entité a la capacité de drainer les points de caractéristique d'une cible, les points perdus le sont définitivement, à moins que le caractère temporaire de la perte ne soit indiqué sans ambiguïté.

Armure

La créature peut bénéficier d'une coquille dure, d'une peau épaisse, d'un pouvoir de régénération ou être immunisée contre certains sortilèges d'attaque. Lorsque c'est le cas, la chose est expliquée par une note. Quantité de Grands Anciens, Grandes Entités ou dieux régénèrent leurs points de vie. La plupart sont conjurés quand des attaques ramènent leurs points de vie à zéro ou moins. Soustrayez la valeur de l'armure aux dommages infligés par une attaque réussie.

Sortilèges

Cette entrée définit les chances (ou la capacité normale) que possède un monstre particulier (ou membre moyen d'une espèce) de lancer des sortilèges (ou certains enchantements particuliers). Les sorts indiqués correspondent normalement assez bien à l'entité considérée : un Gnome de Goatswood, par exemple, pratiquera plus probablement Invoquer un Sombre Rejeton qu'Appeler Hastur. Le Gardien peut toujours décider de sortilèges supplémentaires comme il l'entend.

L'utilisation de la magie n'est jamais imposée, car une entité puissante peut ne pas prêter plus d'attention aux humains que ceux-ci n'en accordent aux souris dans leurs trous. Il est pratique d'indiquer que les Grands Anciens, Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens ou Grandes Entités connaissent divers sortilèges, toutefois ce raccourci est extrêmement réducteur. Certains aspects de leur volonté peuvent être traduits par des sorts, mais ces entités ne connaissent ni limites ni définitions réelles : elles savent ce qu'elles veulent savoir. L'idée d'un dieu qui se mettrait à étudier un sort spécifique est ridicule.

Compétences

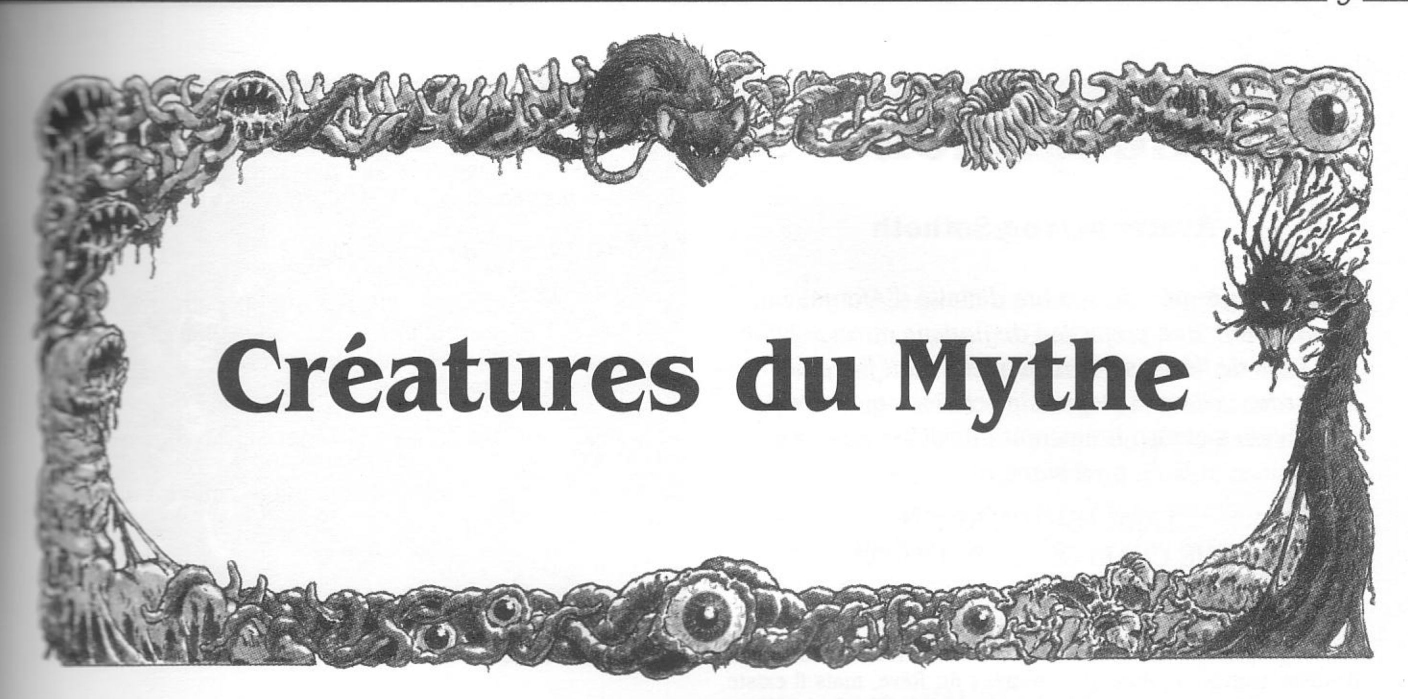
La plupart des monstres ne sont pas définis par des compétences même si la plupart, voire tous, disposent des compétences physiques telles que Discrétion, Écouter, Suivre une Piste ou Trouver Objet Caché. Les Gardiens devraient ajouter celles qui sont nécessaires et décider des chances de succès.

Pertes de Santé Mentale

Elles indiquent le nombre de points de Santé Mentale perdus quand l'investigateur rencontre un membre de la race considérée. Ce nombre peut être augmenté à la discrétion du Gardien quand la rencontre concerne plusieurs créatures, mais ne devrait pas dépasser le maximum possible défini pour une créature.

"Voir" signifie dans ce cas "être témoin", "faire l'expérience", "rencontrer". Les investigateurs sont affectés même s'ils ferment les yeux.





Créatures du Mythe

Adumbrali

Race Inférieure Indépendante

Il y avait des choses dans les abysses, disait-il d'une voix rauque, de grandes formes semblables à des amas d'absolue noirceur qu'il savait pourtant être vivantes. De la masse centrale qui leur tenait de corps, il pouvait les voir projeter des tentacules, des filaments incroyablement longs. Elles avançaient ou reculaient horizontalement mais, semblait-il, ne pouvaient se déplacer verticalement. Ce n'étaient, pensait-il, rien d'autres que des ombres vivantes.

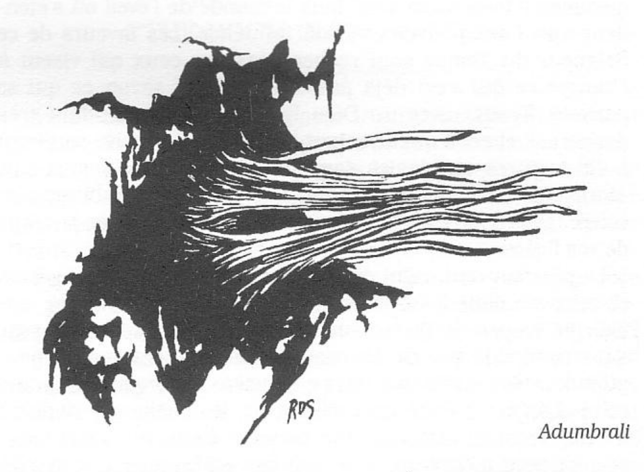
ROBERT A.W. LOWNDES "THE ABYSS".

Les Adumbrali sont une race d'êtres-ombres bi dimensionnels qui vivent dans une dimension abyssale. Ils ne peuvent se déplacer que dans le plan horizontal (en avant, en arrière, à gauche et à droite) et sont incapables de tout mouvement vertical, y compris dans leur propre dimension. Par contre, certains d'entre eux ont la capacité de se téléporter et de gagner ainsi un autre plan horizontal. Cette race cruelle et malfaisante prend plaisir à chasser et à jouer avec ses proies avant de les tuer. Les yeux de leurs victimes restent ouverts, le regard plongé pour toujours dans une autre dimension.

Pour se repaître, les Adumbrali projettent des tentacules de noirceur qui recouvrent le corps de leur proie et la vident de tous ses fluides. Ces entités soustraient à leur cible 1D6 points de FOR et de CON à chaque fois qu'elles réussissent une attaque de filaments. Quand la FOR d'une victime est réduite à zéro, celle-ci est définitivement clouée au lit ; si sa CON descend jusqu'à zéro, elle meurt. Les points de FOR et CON drainés par les Adumbrali sont récupérés au rythme d'un par semaine de lit.

Les cadavres des victimes de ces vampires d'ombre sont complètement déshydratés. Les corps n'ont aucune blessure visible mais ils sont, cependant, marqués par d'inquiétants motifs géométriques qui luisent d'un éclat surnaturel et se déplacent sur la peau.

Les Adumbrali restent généralement confinés dans leur propre dimension même s'ils possèdent les moyens de chasser et de tuer sur d'autres mondes. Ils peuvent combiner leurs efforts pour créer un "éclaireur" (voir *Éclaireurs*), une entité capable de gagner d'autres dimensions et de projeter alors les esprits des victimes choisies dans le royaume Adumbrali.


Adumbrali

Les Adumbrali et leurs serviteurs sont décrits dans la *Chanson d'Yste*, un obscur ouvrage du Mythe.

ADUMBRALI,
Vampires d'Ombre Extra-Dimensionnels

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	—	—
CON	4D6	14
TAI	8D6	28
INT	3D6+3	13-14
POU	4D6	14
DEX	2D6+3	10
Déplacement 8		PV 21

Bonus aux dommages moyens : Inapplicable.

Armes : Filaments 30 %, drainent 1D6 points de FOR.

Armure : Aucune, mais les armes normales n'ont aucun effet sur l'ombre qui les constitue. Seuls les armes enchantées et les sorts affectant le POU ou l'INT sont efficaces contre les Adumbrali.

Sortilèges : Tous les Adumbrali connaissent 1D3 sortilèges, à choisir normalement parmi ceux qui affectent l'esprit.

Perte de Santé Mentale : Voir un Adumbrali coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Aforgomon

Avatar de Yog-Sothoth

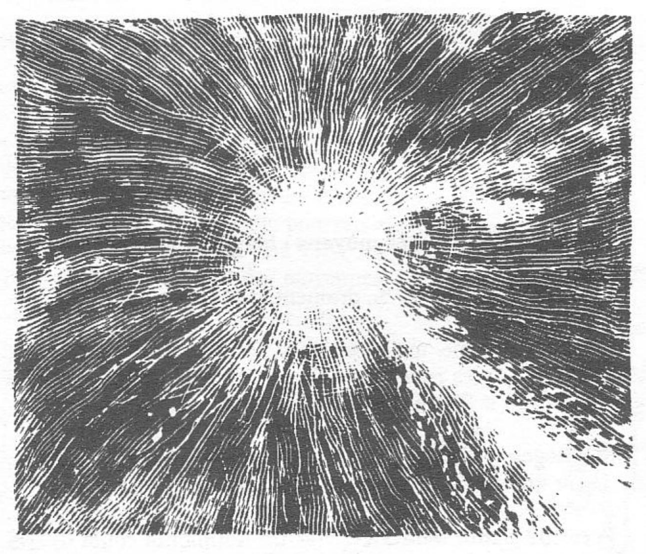
...Confronté à la sombre divinité d'Aforgomon. Finalement, une projection de flamme étrange jaillit hors de l'abysse dans lequel il était forcé de regarder ; elle alla frapper les chaînes qui le liaient et celles-ci s'en trouvèrent aussitôt chauffées à blanc.

CLARK ASHTON SMITH,
"THE CHAIN OF AFORGOMON".

Aforgomon est adoré dans d'autres dimensions, dans d'autres mondes et dans les Contrées du Rêve, mais il existe quelques fidèles intéressés dans le monde de l'éveil où s'étendent aussi ses pouvoirs et son influence. Les faveurs de ce Seigneur du Temps sont recherchées par ceux qui visent à changer ce qui s'est déjà passé ou veulent savoir ce qui se passera. Traiter avec un Dieu Extérieur est cependant très dangereux et ceux qui attentent à son domaine privé souffrent mille tortures et agonies sans fin. Personne ne voit jamais Aforgomon, si ce n'est ceux qui l'ont offensé et subissent sa colère. Pour exprimer sa volonté, il préfère posséder le corps de ses fidèles.

Le plus souvent, celui qui a provoqué la colère d'Aforgomon se retrouve dans les Contrées du Rêve, enchaîné nu sur une énorme chaise de pierre suspendue au-dessus d'un abysse sans fond. Lié par de lourdes chaînes, le condamné peut attendre des lustres que frappe la colère d'Aforgomon. Quand celui-ci apparaît enfin au profanateur, les chaînes deviennent incandescentes, calcinant son corps et tuant le mortel assez stupide pour mettre un Dieu Extérieur en fureur. Les cadavres des victimes des Chaînes d'Aforgomon sont retrouvés dans le monde de l'éveil, le corps marqué par des anneaux concentriques de chairs brûlées alors que leurs vêtements sont étrangement intacts. Très vite, ces victimes cessent d'exister : toutes connaissances, souvenirs ou dossiers les concernant s'évanouissent sans laisser de trace.

Seigneur du Temps, Aforgomon peut arrêter le temps, s'y déplacer ou s'en affranchir à volonté. Il est aussi capable de transporter des objets ou des êtres dans le temps. Ce Dieu Extérieur attaque avec des projections d'un feu étrange qui carbonise et tue instantanément. Ne faisant qu'un avec le temps, Aforgomon parvient à se déplacer à des vitesses qui dépassent toute compréhension humaine, avançant ou reculant dans le temps en un clin d'œil.



Aforgomon

AFORGOMON, Dieu du Temps

FOR —	CON 250	TAI variable	INT 35	POU 100
DEX 20	Déplacement infini		PV 250	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Projection de flammes 100 %, tue instantanément.

Armure : Aforgomon est immunisé contre toutes les attaques physiques.

Sortilèges : À volonté.

Perte de SAN : Voir Aforgomon coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Bugg-Shash

Grand Ancien

Rampant de tous côtés, jusqu'aux limites mêmes du cercle de craie, venait la Chose : un mur luisant et tremblotant de boue gélatineuse dans lequel bâillaient nombre de bouches et lorgnaient tout autant d'yeux ! C'était Bugg-Shash le Noyeur, le Noir, l'Emplisseur d'Espace...
Ses yeux... étaient au-delà des mots, mais pires encore étaient ses bouches. Entre des lèvres épaisses et visqueuses, suçotantes, sifflantes, s'ouvraient des bouches luisantes de bave et de ces orifices glutineux se déversaient les échos démentiels d'un chant irréel :
le Chant de Bugg-Shash...

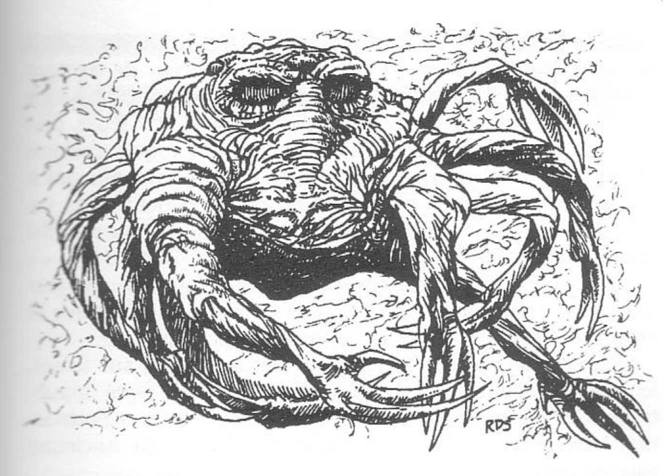
BRIAN LUMLEY, "THE KISS OF BUGG-SHASH".

Bugg-Shash ne fait l'objet d'aucun culte organisé connu. Il est, par contre, recherché par des sorciers et déments solitaires assoiffés de vengeance et de meurtre.

Quand il est appelé sur Terre, le Grand Ancien consacre tous ses efforts à la capture de ses proies. Peu enclin à obéir aux ordres de son invocateur, Bugg-Shash attaque quiconque s'adresse à lui, à moins d'être confiné dans un pentagramme tracé sur le sol et enchanté à cet effet ; ce dernier doit être assez large pour contenir la victime sacrificielle. Si l'un ou l'autre de ces éléments n'est pas respecté, l'invocateur est attaqué.

Ce Grand Ancien est conjuré par la lumière ; ses cibles bénéficient d'une sécurité relative pendant le jour. Mais chaque fois qu'elles pénètrent dans une zone obscure, Bugg-Shash apparaît instantanément. Une fois appelé, Bugg-Shash ne regagne pas son repaire extraterrestre avant d'avoir trouvé et tué au moins une victime, que ce soit la personne visée ou même l'invocateur.

Bugg-Shash a la possibilité d'animer des cadavres en les immergeant dans ses excrétions visqueuses. De tels zombies



Dévoreur Distant

LE DÉVOREUR DISTANT, Mangeur de Cerveaux

FOR 49	CON 105	TAI 33	INT 10	POU 25
DEX 33	Déplacement 10/30 (vol)		PV 69	

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Serre 90 %, 1 point de vie + 1 point d'INT.

Armure : 20 points d'une épaisse peau ridée.

Sortilèges : Tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir le Dévoreur Distant coûte 1D8/1D20 points de Santé Mentale.

Dieu Sans Visage

Avatar de Nyarlathotep

...La taille et la forme d'un Sphinx avec des ailes de vautour et le corps d'une hyène. Il y avait des griffes et des serres, et sur le tronc bestial en position couchée reposait une tête massive et anthropomorphe portant l'inquiétante triple couronne dont l'épouvantable dessin avait si étrangement frappé les autochtones. Mais sa pire caractéristique, de loin la plus hideuse, était l'absence de visage sur l'abominable chose.

ROBERT BLOCH, "LE DIEU SANS VISAGE".

Le Dieu Sans Visage est le seigneur du désert et le maître du délire. Capable d'attaquer physiquement, il préfère pourtant torturer mentalement ses victimes. Il provoque des hallucinations effrayantes et réalistes chez ceux dont le POU ne peut résister au sien. Typiquement, la victime se croit poursuivie par des silhouettes sombres et inquiétantes, chassée par d'horribles monstres ou perdue dans le désert. Les pertes de Santé Mentale qui s'ensuivent se déterminent comme si les hallucinations étaient bien réelles. Une Psychanalyse réussie brise l'emprise mentale de cet avatar. Ceux qui sont acculés à la démence et à la mort prêtent, dans leur dernier souffle, allégeance à Nyarlathotep.

DIEU SANS VISAGE, Seigneur du Désert

FOR 70	CON 58	TAI 88	INT 63	POU 80
DEX 24	Déplacement 12/12 (vol)		PV 73	

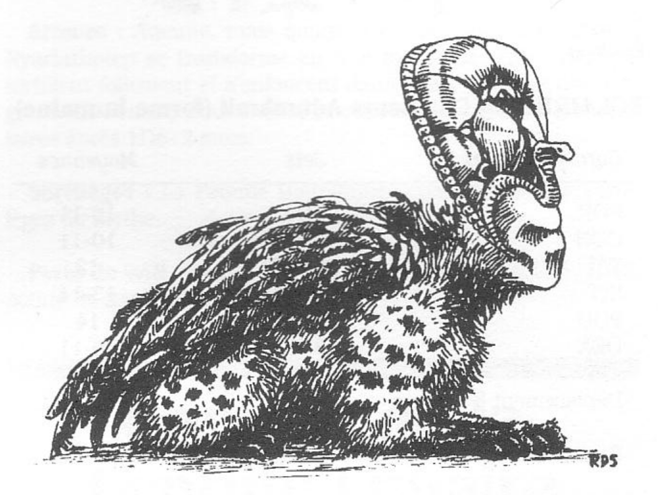
Bonus aux dommages : +9D6.

Armes : Griffe 80 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais les armes normales n'infligent que les dommages minimaux au Dieu Sans Visage.

Sortilèges : Tous.

Perte de SAN : Voir le Dieu Sans Visage coûte 1D8/1D20 points de Santé Mentale.



Dieu Sans Visage

Éclaireurs

Race Inférieure de Serviteurs

...Mais plus terribles encore sont les éclaireurs qu'ils envoient dans d'autres mondes et dimensions, des êtres d'une incroyable puissance qu'ils ont eux-mêmes créés et déguisés à l'image de ceux qui vivent dans le monde ou la dimension où ces éclaireurs seront envoyés...

ROBERT A.W. LOWNDES, "THE ABYSS".

Les Éclaireurs semblent être des membres extraordinairement parfaits de la race qu'ils doivent infiltrer. En l'emportant dans une lutte POU contre POU, un Éclaireur expédie l'esprit de sa victime dans la dimension des Adumbrali. La victime paraît être comme hypnotisée alors qu'elle voit et ressent une autre dimension.

Un Éclaireur peut traiter ainsi un nombre illimité de victimes. Une fois sous cette étrange hypnose, leur esprit ne peut être sauvé de la dimension des Adumbrali que par une Psychanalyse réussie. Quand une victime hypnotisée est attaquée par une des ombres-vampires, son corps devient inexplicablement pâle et sec. Voir aussi Adumbrali.

capturée par cette trompe ne peut se libérer qu'en opposant avec succès sa FOR aux bonus aux dommages actuels du dieu. Si ce jet échoue, elle est automatiquement mordue le round qui suit sa capture.

Byatis, Barbe de Serpent

FOR 35*	CON 60*	TAI 30*	INT 20	POU 32
DEX 15	Déplacement 8/10 (vol)/8 (nage)			PV 45*

** Caractéristiques initiales de Byatis qui augmentent quand il se nourrit.*

Bonus aux dommages : +3D6*.

Armes : Pinces 85 %, 1D10 + bd ;
Tentacule Nasal 80 %, 1/2 bd ;
Morsure 55 %, 1D8.

Armure : 10 points de peau écailleuse.

Sortilèges : Byatis peut Invoquer ou Contacter tous les dieux et races du Mythe à l'exception des Dieux Très Anciens et de leurs serviteurs ; le Gardien peut aussi lui attribuer tous les autres sorts qu'il souhaite.

Perte de SAN : Voir Byatis coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

Celui qui Hante les Ténèbres

Avatar de Nyarlathotep

Je le vois — il vient — vent de l'enfer — titan trouble — ailes noires — sauve-moi, Yog-Sothoth — œil brûlant trilobé...

H.P. LOVECRAFT,
"CELUI QUI HANTAIT LES TÉNÈBRES".

Sous cette forme, Nyarlathotep ressemble un peu à un gigantesque homme chauve-souris. Seul apparaît sur son visage un unique œil trilobé rouge incandescent. Celui qui Hante les Ténèbres n'est qu'à demi-matériel et semble constitué d'épaisses fumées. Il peut voler au travers des objets solides si nécessaire, mais aussi s'en saisir et les déplacer. Cette manifestation de Nyarlathotep est également connue par les noms de Vol-La-Lumière et de Père de Toutes les Chauves-Souris. Il est adoré comme le Père de Toutes les Chauves-Souris en Australie et peut-être ailleurs dans le monde.

Celui qui Hante les Ténèbres ne supporte que les luminosités les plus faibles, comme la lumière des étoiles par exemple. Toute source lumineuse supérieure lui inflige des dommages. Il n'apparaît que dans l'obscurité la plus totale. La simple lueur d'une chandelle lui inflige 1 point de dommages par round. Les autres sources l'affectent comme suit : lampes de poche et torches : 1D6 points de dommages par round ; lumière de la pleine lune, 2D6 points par round ; phares et lampadaires, 3D6 ; lumière du jour, 10D6 points par round. Un éclairage constant amène cet avatar à se désintégrer comme un brouillard matinal sous l'éclat du soleil. Les expositions très brèves à la lumière (même très intense), comme celles provoquées par la foudre ou des flashs photo, ne lui font aucun mal.



Celui qui Hante les Ténèbres

Celui qui Hante les Ténèbres attaque en agrippant psychiquement sa cible. Lors de telles attaques, il semble qu'il étende un membre fumeux jusque dans le corps de sa victime. Cette attaque brûle et dissout ses chairs et les os tout en forant un trou au sommet de son crâne pour que son cerveau soit dévoré. Les cadavres sont alors calcinés et marqués de taches jaunes. L'avatar peut aussi attraper ses proies et voler avec elles à travers murs et autres objets solides. Elles sont alors emportées dans d'horribles lieux sombres d'où elles ne reviendront jamais, ou sont précipitées sans cérémonie dans le vide depuis des altitudes impossibles.

Celui qui Hante les Ténèbres est intimement associé à un antique artefact extraterrestre, le Trapézohédron Rutilant. Un rituel utilisant le Trapézohédron Rutilant permet d'Invoquer Celui qui Hante les Ténèbres. Il suffit d'exposer l'étrange pierre à la lumière pour congédier l'entité.

**CELUI QUI HANTE LES TÉNÈBRES,
Le Vol-La-Lumière,
Père de Toutes les Chauves-Souris**

FOR 28	CON 22	TAI 24	INT 20	POU 22
DEX 23	Déplacement 10/20 (vol)		PV 23	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Englober et Brûler 100 %, 2D6 par round et impossible de s'échapper ;
Dévorer le Cerveau automatique, 1D6 par round qui suit l'Englobement ;
Lutte 95 %, victime emportée ou précipitée depuis une altitude élevée.

Armure : Aucune, mais les armes normales ne lui infligent aucun dommage. Le froid, le feu, l'électricité, les agents chimiques et l'électricité ne lui font pas plus de dégât. Seules la lumière et la magie affectent Celui qui Hante les Ténèbres.

Sortilèges : Tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Celui qui Hante les Ténèbres coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.



Chasseurs Spectraux

Race Inférieure de Serviteurs

Chaque monstrueuse créature repère l'éclat merveilleux, S'éteint, s'évapore, s'évanouit dans l'air !

H.P. LOVECRAFT,
"PSYCHOPOMPOS : A TALE IN RHYME".

Les Chasseurs Spectraux sont de grands humanoïdes hideux de1,80 m ou 2. Une chair caoutchouteuse d'un noir d'ébène couvre leur corps. Leurs yeux sont gros et rouges et leur bouche plantée de dents de requins sur plusieurs rangées. Leur long nez effilé est à l'image de leur silhouette : horriblement maigre et grêle, à l'exception d'un abdomen distendu. Leurs membres se terminent par des extrémités disproportionnées. Alors que leurs pieds ressemblent à ceux des hommes, ils ont d'énormes pinces de crabe en guise de mains. Parce qu'ils sont toujours légèrement immatériels, les Chasseurs Spectraux semblent parfois flotter au-dessus du sol. Ils n'ont aucun langage connu.

Ils constituent une race créée à partir du corps de ceux qui ont voulu, en connaissance de cause, devenir des monstres. Ils sont souvent affectés à la garde de lieux ou d'objets.

Les Chasseurs Spectraux sont des ennemis redoutables mais facilement détruits par ceux qui savent comment s'y prendre. Ils deviennent invisibles à volonté, ce qui diminue alors les chances de toucher de leur adversaire de 5 % x le POU du Chasseur. Quand ils sont sous forme immatérielle, seuls les sorts et les armes enchantées peuvent leur infliger des dommages. Leur principale faiblesse tient dans le fait que certaines formes de lumière les rendent visibles. Certaines lentilles permettent de les voir si elles sont bien braquées directement vers eux. Autre handicap : ils sont toujours liés à un artefact ou objet de culte qui enferme leur âme. Ils ne peuvent jamais s'en éloigner de plus d'un mile (1,6 km) et, si cet objet est détruit dans les formes, le Chasseur Spectral meurt.

Les Chasseurs Spectraux attaquent une fois par round, en mordant ou avec leurs pinces. Ils peuvent parer avec leurs pinces sans perdre pour autant leur attaque du round. Ils attaquent généralement alors qu'ils sont invisibles, ce qui les fait bénéficier d'un bonus au toucher de +20 %.



Chasseur Spectral

CHASSEURS SPECTRAUX, Gardiens Monstrueux

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6x2	21
CON	2D6+1	8
TAI	3D6+8	18-19
INT	2D6+6	13
POU	5D6	17-18
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Pinces 50 %, 1D6 + bd ;
Morsure 30 %, 3D6.

Armure : 1 point de cuir.

Sortilèges : Un Chasseur Spectral connaît 1D6 sorts s'il réussit un jet sous son INTx2.

Perte de SAN : Voir un Chasseur Spectral coûte 1/1D6+2 points de Santé Mentale.

Chats de Saturne

Race Inférieure Indépendante

...Les très grands et étranges chats de Saturne qui, pour quelque raison, n'ont pas oublié les charmes de la face cachée de notre lune.

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Ces créatures des Contrées du Rêve ressemblent vaguement à des chats. Leur corps est presque abstrait, formé d'arabesques et de filigranes de couleurs vives et variées. L'objet baroque à une extrémité doit être la tête car il contient deux grands yeux ronds et multicolores. Une queue réticulée se trouve à l'autre bout. De leur corps complexe, ces chats peuvent déplier deux pattes, ou quatre, ou plus, chacune se terminant par un long fouet.

Les Chats de Saturne représentent un ennemi redouté des chats de la Terre. Comme ces derniers, ils fréquentent la face cachée de la Lune. Les Chats de Saturne sont alliés aux Bêtes Lunaires.

Chaque round de combat, un Chat de Saturne peut mordre et placer 1D4 attaques de ses pattes en fouets crochus.

CHATS DE SATURNE,
Chats Extraterrestres Abstraits

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6	7
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	2D6+10	17
Déplacement 9		PV 8-9

Bonus aux dommages moyen : +1D4



Chat de Saturne

Armes : Morsure 40 %, 1D6 ;
Patte 40 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune, mais la nature de leur corps réduit toutes les armes pouvant empaler à leur minimum de dommages possible.

Sortilèges : Chaque Chat de Saturne a un pourcentage de chance égal à son INT x 2 de connaître 1D3 sortilèges.

Perte de SAN : Voir un Chat de Saturne coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

Chaugnar Faugn, Frères de

Race Supérieure de Serviteurs

Ses frères qui descendront des montagnes, affamés d'extase, à son appel. Chaugnar et ses frères conversent par transmission de pensée...

FRANK BELKNAP LONG, "L'HORREUR VENUE DES COLLINES".

Les Frères de Chaugnar Faugn sont des formes amoindries du Grand Ancien : des horreurs éléphantesques boursouflées, avec des mains squelettiques, des oreilles palmées et une trompe terminée par un grand disque évasé. De longues défenses cristallines torsadées sortent de leur bouche. Le corps humanoïde des Frères de Chaugnar Faugn est tacheté, marbré.

Comme leur aîné, les Frères de Chaugnar Faugn passent au premier abord pour des statues et restent complètement immobiles jusqu'à ce qu'on leur offre de se gorger de sang ou qu'on les attaque. Ces horreurs éléphantesques n'approchent pas la puissance de leur Maître, bien qu'elles possèdent certaines des capacités d'attaque psychique de Chaugnar Faugn. Ces Frères du Grand Ancien peuvent envoyer à leurs victimes d'horribles cauchemars mettant en scène leur aîné et eux-mêmes. Il leur arrive aussi de charmer leur proie pour qu'elle vienne à eux ; l'humain sans défense est alors brutalement assassiné et dévoré. Cette attaque coûte 3 Points de Magie au Frère de Chaugnar Faugn qui doit vaincre sa victime, PM contre PM.

En combat, la créature essaie de saisir sa proie et de l'immobiliser pour que son étrange trompe déchire son visage et la vide de son sang. Ce pompage inflige 1D6 points de dommages par round.

Ces créatures résident dans les Pyrénées espagnoles.

Les caractéristiques des Frères de Chaugnar Faugn sont égales à la moitié de celles de leur aîné, plus ou moins 1D6. Pour déterminer le signe du modificateur, le Gardien devrait lancer 1D10 : pair, +1D6 ; impair -1D6.

FRÈRES DE CHAUGNAR FAUGN,
Horreurs Vampiriques Éléphantesques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	33+/-1D6	33
CON	70+/-1D6	70
TAI	20+/-1D6	20
INT	13+/-1D6	13
POU	18+/-1D6	18
DEX	15+/-1D6	15
Déplacement 8/12 (vol)		PV 45

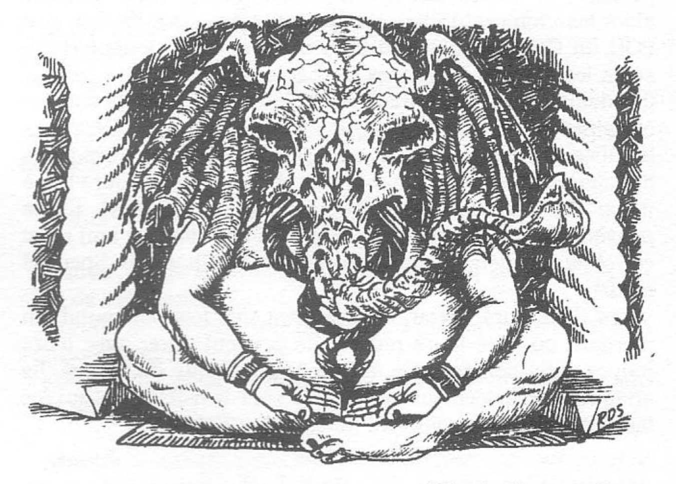
Bonus aux dommages moyen : +2D6

Armes : Lutte 40 %, immobilise d'abord sa victime pour la mordre ;
Morsure 100 %, 1D6 par round.

Armure : Aucune, mais seules la magie et les armes enchantées peuvent affecter un Frère de Chaugnar Faugn.

Sortilèges : Tous les Frères de Chaugnar Faugn connaissent au moins 1D10 sorts.

Perte de SAN : Voir un Frère de Chaugnar Faugn inerte coûte 0/1D4 points de Santé Mentale ; 1D3/1D8 s'il est actif.



Frère de Chaugnar Faugn

La Chose Suspendue dans le Vide

Entité Unique

...Que toujours rend fou, la peur des choses inconnues et l'appât des visages morts...

H.P. LOVECRAFT, "CE QU'APPORTE LA LUNE".



La Chose Suspendue dans le Vide

La Chose Suspendue dans le Vide est une maigre momie humanoïde aux traits obscurs. Elle est emmaillotée de bandelettes sales et moisies par lesquelles elle est suspendue au-dessus d'un gouffre sans fond quelque part dans les Contrées du Rêve — probablement dans le Monde Inférieur. Un examen plus poussé montre que la Chose est composée d'une masse de visages torturés et hurlants.

Cet être étrange et malveillant n'est mentionné que dans quelques ouvrages du Mythe. Appartenant aux Contrées du Rêve, il se repaît, et se constitue, d'âmes humaines. L'entité absorbe les âmes en battant les Points de Magie de ses victimes sur la Table de Résistance. L'âme du vaincu est intégrée dans la Chose, perdue pour toujours. Chaque fois que la Chose s'empare d'une âme, elle doit dépenser 5 de ses propres Points de Magie. Insatiable, elle continue de dévorer jusqu'à manquer de victimes ou de Points de Magie.

Quand elle rencontre un rêveur isolé, elle choisit parfois de posséder le malheureux voyageur plutôt que de dévorer son âme. La Chose se sert alors cet individu pour attirer à elle d'autres rêveurs et se gorger d'âmes. Quand le possédé cesse de lui être utile, l'ingrate dévore son âme. Pour posséder un rêveur, la Chose Suspendue dans le Vide doit le vaincre en lutte POU contre POU.

Les rêveurs possédés ne se souviennent pas de leur rencontre avec la Chose, mais souffrent d'étranges rêves et cauchemars. Le jet POU contre POU doit être renouvelé chaque jour pour vérifier que la Chose ne perd pas le contrôle du rêveur.

Ramenée à zéro point de vie ou moins, la Chose est chassée de son corps actuel qui se dessèche alors et tombe en poussière. Son esprit désincarné finit par posséder un nouvel humain et dévorer son âme. Cette nouvelle enveloppe est suspendue dans quelque gouffre, ou caverne, noir et glacé des Contrées du Rêve. De là, la Chose peut à nouveau dévorer les âmes.

LA CHOSE SUSPENDUE DANS LE VIDE, Cauchemar Vivant

FOR 25	CON 29	TAI variable	INT 21	POU 22
DEX 31	Déplacement		PV 29	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Dévorer les Âmes.

Armure : Aucune, mais elle est immunisée contre les armes physiques.

Sortilèges : Tous les sorts qui affectent l'esprit et ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir La Chose coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

Cynothoglys

Grand Ancien

...Un objet sombre et monolithique que son informité contorsionnée place au-delà des simples analogies de mon imagination. Il y avait pourtant quelque chose dans ses contours — une certaine dynamique, comme des racines en pinces de crabe qui surgiraient du sol... Vers le sommet de la sculpture mutilée, un appendice, tel un bras crochu, s'étirait vers l'extérieur, immobilisé dans l'effort, comme s'il avait tenu la position pendant des lustres et qu'à chaque instant son mouvement pouvait reprendre et aboutir.

THOMAS LIGOTTI, "THE PRODIGY OF DREAMS".

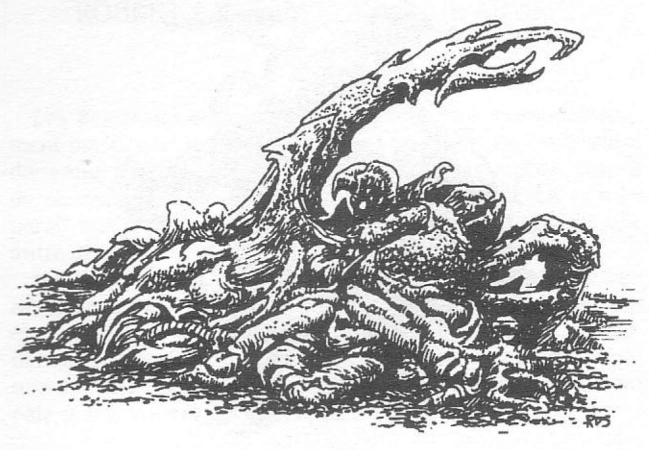
Cynothoglys est une obscure et antique entité associée à la mort. Tout contact avec ce Grand Ancien ou l'une de ses statues provoque un état de rêve hypnotique chez ceux dont le POU ne résiste pas à celui de l'entité. Ceux qui cèdent au pouvoir hypnotique du Dieu Croque-Mort subissent des visions et des rêves éveillés relatant leur propre fin. De tels individus sont finalement visités par le Grand Ancien, attendant calmement leur destin et marchant d'eux-mêmes vers les serres avides de l'entité. Un épais brouillard annonce l'arrivée du Dieu Croque-Mort, parfois des jours à l'avance. Les animaux de la zone où va apparaître le Grand Ancien se comportent étrangement : quelquefois, certains carnivores abattent des proies et les arrangent en motifs distincts au lieu de les manger.

La Santé Mentale de ceux qui sont sous son influence ne souffre en rien de sa présence. Une victime qui est Psychanalysée avec succès voit l'étau mental du Grand Ancien se desserrer et elle perd alors 1D10/1D100 points de Santé Mentale, que Cynothoglys soit présent ou pas. Celui-ci ne produit aucun son et son brouillard le cache aux regards, apportant un malus de -50 % aux jets de Trouver Objet Caché.

CYNOTHOGLYS, le Dieu Croque-Mort

FOR 85	CON 78	TAI 152	INT 30	POU 30
DEX 12	Déplacement 9		PV 115	

Bonus aux dommages : Inapplicable.



Cynothoglys

Armes : Toucher 100 %, mort automatique.

Armure : Aucune, mais Cynothoglys n'est affecté par aucune arme normale. Les armes enchantées et la magie l'affectent normalement.

Sortilèges : Au souhait du Gardien.

Compétences : Discrétion 100 %.

Perte de SAN : Voir Cynothoglys coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Démon Noir

Avatar de Nyarlathotep

Il ressemble un peu à l'idée médiévale du démon Asmodée. Entièrement couvert d'une fourrure noire, avec un groin de porc, des yeux verts et les griffes et crocs d'une bête sauvage.

ROBERT BLOCH, "LE DÉMON NOIR".

Cet avatar mineur de Nyarlathotep se manifeste en possédant ses fidèles adorateurs. Les candidats à cette possession démoniaque rêvent généralement au dieu sombre les nuits qui précèdent l'invasion de leur corps. La transformation d'humain en Démon Noir prend 1D4+2 rounds. À ce moment-là, l'avatar est vulnérable, car il doit s'incarner pleinement pour utiliser ses pouvoirs et ses sorts. Assister à cette transformation coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Si le Démon Noir est ramené à zéro point de vie, il laisse échapper un unique hurlement terrifiant et se dissout en un brûlant nuage de fumée noire et puante, mesurant cinq mètres de diamètre. Ceux qui se retrouvent plongés dans ses volutes perdent 1D6 points de vie par round et doivent résister au poison du nuage ou périr. La TOX de la fumée est égale au nombre de Points de Magie du Démon Noir quand il a été tué. Ce nuage brûlant et toxique se dissipe en 1D4 rounds.

DÉMON NOIR, Le Sombre

FOR 21	CON 79	TAI 19	INT 30	POU 25
DEX 17	Déplacement 9		PV 49	



Démon Noir

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 80 %, 1D8 + bd ;
Défenses 65 %, 1D4 ;
Coup de Sabot 75 %, 1D10 + bd.

Armure : Aucune, mais le Démon Noir peut régénérer n'importe quel dommage en dépensant 1 unique Point de Magie. Réduit à zéro point de vie, cet avatar se dissout en un brûlant nuage de fumée noire et puante qui se dissipe en 1D4 rounds. Ceux qui se trouvent plongés dans ses volutes subissent 1D6 points de dommages par round et doivent résister à la TOX de la fumée empoisonnée à chaque round.

Sortilèges : Tous.

Perte de SAN : Voir le Démon Noir coûte 1D2/1D8 points de Santé Mentale.

Dévoreur Distant

Avatar d'Hastur

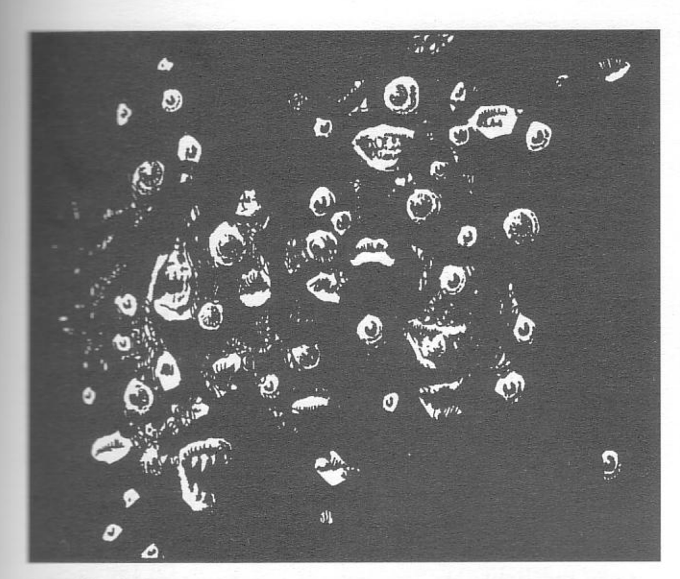
Il le sentit venir. Le vent devint glacial, comme s'il soufflait des noirs interstices de l'espace interstellaire... Il glissa de ce ciel glacé comme le distillat ultime de toute l'horreur humaine. Il était noir, infiniment vieux, ridé et bossu tel un énorme singe volant. Une sorte d'irisation l'environnait et ses yeux fixes étaient d'une couleur inconnue sur Terre... Alors qu'il approchait de la butte, il tendit ses appendices, qui ressemblaient à des tentacules, terminés par les couteaux de ses serres.

JOSEPH PAYNE BRENNAN,
"THE FEASTER FROM AFAR".

Cet étrange avatar d'Hastur n'est guère adoré sur notre planète. Une fois appelé sur Terre, le Dévoreur Distant peut retourner à volonté sur le lieu de son invocation tant qu'Aldébaran est au-dessus de l'horizon et qu'il fait nuit. Tous ceux, dans la zone concernée, qui possèdent 1 point ou plus en Mythe de Cthulhu font de terrifiants cauchemars où ils se voient chassés dans un paysage étrange par un poursuivant invisible. La terreur instillée par ces cauchemars est telle que chaque expérience coûte 0/1D2 points de Santé Mentale à l'investigateur.

Le Dévoreur signale son approche par un vent glacé soufflant du ciel nocturne. Cette manifestation d'Hastur semble être indépendante des serviteurs Byakhees.

Le Dévoreur attaque en perçant des trous dans le crâne de ses proies avec ses couteaux-serres pour aspirer leur cerveau. Les corps ne subissent aucun autre dommage. Chaque round, il peut viser une même cible avec 2D10 serres. Chacune inflige 1 point de dommages et draine 1 point d'INT. Quand cette caractéristique est réduite à zéro, le Dévoreur s'intéresse à une autre cible ou s'en va. Quand un individu décérébré conserve quelques points de vie alors que son INT a été entièrement drainée, il ne meurt pas immédiatement. S'il est placé en survie artificielle dans l'heure qui suit l'attaque, il peut très bien continuer à vivre. De tels individus seront pour le restant de leurs jours des légumes incapables de pensée, de mouvement ou de parole.



Bugg-Shash

restent sous son contrôle jusqu'à ce qu'il soit définitivement conjuré ou qu'il se lasse et les laisse mourir. Les esclaves morts-vivants de Bugg-Shash ont l'apparence de cadavres animés recouverts d'une bave visqueuse.

Ce Grand Ancien attaque ses proies en les enveloppant pour leur accorder son "baiser". Chaque capture calme sa frénésie et diminue l'efficacité de ses attaques. Pour chaque victime après la première, ses chances d'Envelopper diminuent de 10 points. Une proie enveloppée ne peut s'échapper qu'en battant la FOR du Grand Ancien avec la sienne. Lorsqu'il en tient plusieurs en même temps, Bugg-Shash doit diviser sa FOR entre elles. Une fois la victime dûment enveloppée, Bugg-Shash lui donne son baiser qui l'étouffe sous un flot de bave. Elle subit alors les effets d'une noyade comme définis dans les règles.

Bugg-Shash semble avoir certains liens avec le Dieu Extérieur Yibb-Tstll et tous deux sont mentionnés dans le *Cthaat Aquadingen* comme des "parasites attachés aux Anciens". Bugg-Shash peut être conjuré en ramenant ses points de vie à zéro ou avec un sortilège spécial figurant uniquement dans le *Cthaat Aquadingen* et le *Necronomicon*. Il est chassé par la lumière, mais celle-ci ne le conjure pas définitivement.

BUGG-SHASH, Celui Qui Vient dans l'Obscurité, Le Noir

FOR 50	CON 45	TAI 65	INT 15	POU 25
DEX 10	Déplacement 6		PV 55	

Bonus aux dommages : +6D6

Armes : Envelopper 90 %, 6D6 ou immobilisation ; Baiser automatique s'il y a capture, dommages de la noyade.

Armure : Aucune mais seuls la magie, les armes enchantées, le feu ou l'électricité affectent Bugg-Shash. Le froid, l'acide, les explosifs et les armes non-enchantées sont sans effet.

Sortilèges : Tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Bugg-Shash coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale et voir ses esclaves morts-vivants, 1/1D6 points.



Byatis

Grand Ancien

...Il n'avait qu'un œil comme les Cyclopes et des pinces tel un crabe. Il disait aussi qu'il avait un nez comme celui des éléphants... et de grandes excroissances ophidiennes qui pendaient de sa tête comme une barbe, à l'image de quelque monstre marin... Ils entendirent un bruit d'ailes, comme les battements d'une énorme chauve-souris... Car la chose reptilienne qui s'était tendue vers moi, cette chose aussi large qu'un homme et d'une longueur impossible, n'avait été que le tentacule facial de l'abomination Byatis.

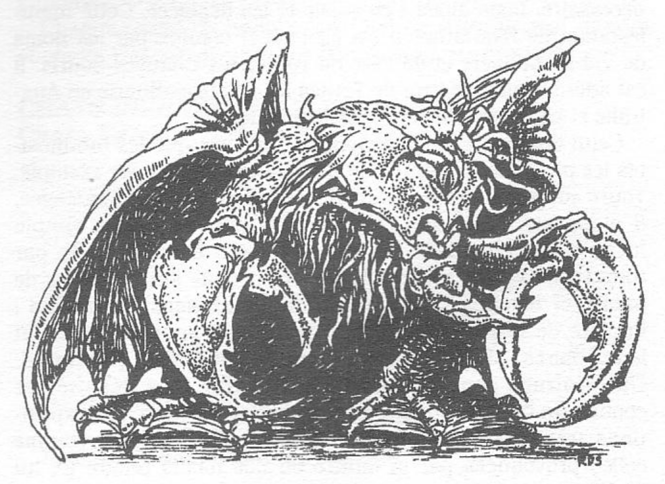
RAMSEY CAMPBELL,
"THE ROOM IN THE CASTLE".

Aucun culte humain n'est associé à Byatis, qui est pourtant mentionné dans plusieurs ouvrages de savoirs occultes concernant les Îles Britanniques. D'après le *De Vermiis Mysteriis* de Ludvig Prinn, les Profonds furent les premiers à en ramener une représentation sur Terre. Peu de Profonds adorent encore Byatis qui ne peut se libérer de son emprisonnement.

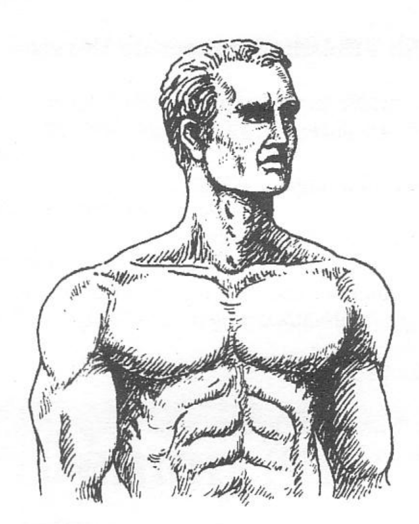
Byatis est actuellement confiné derrière une porte marquée du Signe des Anciens, dans un antique château de Grande-Bretagne. Si Byatis est libéré, ses caractéristiques FOR, CON et TAI augmentent de 1D3 points chacune, à chaque fois qu'il se nourrit. Sa FOR est limitée à 98, sa CON à 85 et sa TAI à 175. Si ses points de vie sont ramenés à zéro, Byatis prend une forme brumeuse aux allures de crapaud et ne peut se reformer à moins d'être invoqué ou à nouveau libéré de la pièce derrière la porte. Il réapparaît alors avec ses caractéristiques d'origine.

Toucher une de ses statues permet d'invoquer ce Grand Ancien. Quiconque croise son regard est hypnotiquement attiré dans les serres du dieu extraterrestre. Pour éviter ce contact oculaire, un investigateur doit réussir un jet sous son POU x 5 par round passé en présence de la monstrueuse créature.

Chaque round, Byatis peut attaquer avec ses deux pinces, son tentacule nasal ou par morsure. Son bonus aux dommages change avec sa FOR et sa TAI. L'allonge de son tentacule nasal atteint un mètre par trois points de TAI. Une victime



Byatis



Éclaireur

ÉCLAIREURS, Chasseurs Adumbrali (forme humaine)

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	3D6+3	13-14
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11
APP	1D4+16	16-17
Déplacement 8		PV 11-12

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Toutes, aux chances de base.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Aucune.

Entités Anciennes

Dieux Extérieurs

...Les formes perchées sur les piédestaux quasi hexagonaux devinrent plus nettes. Comme elles se redressaient, leurs silhouettes se rapprochaient de l'humain, alors même que Carter savait qu'elles ne pouvaient être des hommes. Sur leurs têtes encapuchonnées, semblaient se dresser de hautes mitres aux couleurs incertaines... alors que dans certains replis de leurs manteaux, elles tenaient de longs spectres dont les têtes sculptées irradiaient un mystère archaïque et grotesque.

H.P. LOVECRAFT ET E. HOFFMAN PRICE,
"À TRAVERS LES PORTES DE LA CLÉ D'ARGENT".



Les Entités Anciennes ne font l'objet d'aucun culte, quoique des sorciers ou des aventuriers désireux de voyager dans le temps puissent chercher à les rencontrer. Elles sont le Portail Ultime. Elles rêvent éternellement sur leurs piédestaux hexagonaux et ne s'éveillent que lorsque quelque chose les perturbe ou pour la visite d'un fier voyageur qui a réussi à franchir le Premier Portail. Elles résident dans un puissant temple entre les plans, au-delà de l'espace et du temps.

Les Entités Anciennes savent tout et communiquent par télépathie. Elles peuvent rendre réels les rêves de quiconque et envoyer les rêveurs vers d'autres époques ou lieux.

Quand elles doivent se déplacer, elles glissent sur le sol, leurs lourds manteaux flottant et ondoyant d'une façon inquiétante. Ces capes les couvrent complètement ; folie et destruction totale frapperaient celui qui verrait une Entité Ancienne sans ce voile.

Ces êtres ne sont ni bons ni malfaisants : ils accueilleront et assisteront un voyageur digne d'intérêt ; ils détruiront le profanateur imprudent.

ENTITÉS ANCIENNES, Le Portail Ultime

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	—	—
CON	1D100+100	150-151
TAI	3D6+9	19-20
INT	2D10+17	28
POU	5D10+20	47-48
DEX	2D10+10	21
Déplacement 25		PV 85

Bonus aux dommages moyens : Inapplicable.

Armes : Toucher 100 %, transporte ou détruit instantanément.

Armure : Aucune, mais seules la magie et les armes enchantées peuvent affecter une Entité Ancienne.

Sortilèges : Les Entités Anciennes connaissent tous les sorts.

Perte de SAN : Aucune sous leurs manteaux. Voir la véritable forme d'une Entité Ancienne coûte 1D20/1D100 points de Santé Mentale.



Entité Ancienne

Femme Boursouflée

Avatar de Nyarlathotep

...Nyarlathotep, horreur aux formes infinies, âme terrifiante et messager des Dieux Extérieurs...

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Cet avatar répugnant de Nyarlathotep prend la forme d'une grosse femelle haute de plus de deux mètres, soit 300 kilos de chair d'un jaune gris maladif. D'épais tentacules ridés sortent des épaules de la Femme Boursouflée ; d'autres, plus petits, émergent de ses replis graisseux. Deux ravissants yeux féminins ornent le visage de la déesse au-dessus d'un autre tentacule anémique qui s'agite. Cinq mentons bouffis, surmontés chacun d'une bouche débordante de crocs, complètent l'abominable visage. La déesse porte une tunique de soie jaune et noire.

Cet avatar écœurant de Nyarlathotep est adoré presque exclusivement en Orient. Le culte pratique des sacrifices : la victime est mutilée et démembrée avec une faucille sacrée.

Dans la ceinture de la tunique de la Femme Boursouflée sont passés six faucilles et l'Éventail Noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. D'une manière ou d'une autre, l'éventail enchanté fixe l'attention sur ses beaux yeux délicats et réussit toujours à masquer son obésité et ses formes hideuses. Quand l'Éventail Noir est retiré, la monstruosité de la déesse réapparaît dans toute son horreur. Grâce à lui, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes et leur faire connaître les plaisirs dégénérés d'un autre monde, avant de les étouffer en son sein monstrueux. Les humains ne peuvent pas se servir de l'Éventail Noir.

Chaque round, la Femme Boursouflée peut attaquer avec ses deux bras-tentacules. La victime capturée par l'un de ses gros appendices subit 3D3 points de dommages. Les rounds suivants, elle est immobilisée et amenée à une des gueules baveuses de la déesse. Cette mise en bouche — le Baiser de la Femme Boursouflée — détruit l'INT de la victime au rythme de 1D6 par round. La perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Quand son INT est ramenée à zéro, son crâne explose sous les lèvres écumantes de la déesse obèse qui suce et engouffre la cervelle encore vivante.



Femme Boursouflée

Ce Dieu Extérieur dispose encore d'une foule de tentacules plus petits pour attaquer. Chaque round, 1D6 petits tentacules attaquent à la faucille.

FEMME BOURSOUFLÉE, Déesse de l'Éventail Noir

FOR 31	CON 44	TAI 26	INT 86	POU 100
DEX 19	Déplacement 12		PV 35	

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Bras-Tentacule 85 %, 3D3 puis immobilisation et Baiser ;
Faucille 50 %, 1D4+3 + bd ;
Baiser automatique s'il y a immobilisation, 1D6 points d'INT par round.

Armure : Aucune, mais quand il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol où ils se désintègrent. La Femme Boursouflée se relève de ces ruines tentaculaires après 1D6+2 mois.

Sortilèges : La Femme Boursouflée connaît tous les sortilèges du Mythe.

Perte de SAN : Voir la Femme Boursouflée coûte 1D8/1D20 points de Santé Mentale.

Gardien de la Lentille Lunaire

Avatar de Shub-Niggurath

...Ce pilier de chair blanche, porté par des pattes osseuses à articulations multiples et terminées par de grands coussinets circulaires... Il n'avait pas de bras, mais seulement trois alignements de vertèbres qui allaient s'enfoncer dans le sol. Mais le pire était la tête — formée d'épais enroulements de gelée blanche, couverte d'yeux larmoyants et, au centre, l'énorme bec denté... Ces grands yeux jaunes regardaient dans différentes directions et les enroulements se tordaient et tressautaient, parfois suffisamment transparents pour qu'il puisse voir à l'intérieur même de la tête... Les colonnes vertébrales s'activaient telles de grotesques rames pour pousser le corps en avant. Le bec s'ouvrit et une voix en sortit — sifflante et haut perchée — la voix parlait à ses adorateurs...

RAMSEY CAMPBELL, "THE MOON-LENS".

Le Gardien de la Lentille Lunaire est adoré par le peuple de Goatswood en Angleterre dans le cadre de son culte à Shub-Niggurath. Ce colosse peut aussi faire l'objet d'un culte en d'autres endroits du monde.

Le Gardien de la Lentille Lunaire est un avatar de la Mère Sombre, Shub-Niggurath. Il réside dans un vaste complexe souterrain qui s'étend sous la région de Goatswood. Il ne vient à la surface qu'à certaines heures quand la lune brille à


Gardien de la Lentille Lunaire

travers un appareil extraterrestre appelé la Lentille Lunaire : une grande lentille convexe, entourée d'un ensemble de miroirs pivotants, située au sommet d'un pylône métallique de quinze mètres de haut. Quand la lune brille à travers la Lentille Lunaire et éclaire un endroit particulier à flanc de colline, une grande dalle de pierre coulisse et le Gardien peut répondre à l'appel de ses adorateurs.

Lorsque cet avatar accepte un sacrifice, il avale l'offrande et la garde dans sa tête gélatineuse et transparente. Le colosse se retire alors dans son repaire souterrain et la victime "renaît" de l'avatar avec d'étranges mutations. Ces individus sont pris au service de Shub-Niggurath et réapparaissent rarement. Ces mutants du sacrifice sont appelés les Bénis de Shub-Niggurath.

Le Gardien de la Lentille Lunaire peut attaquer avec son bec ou écraser sa cible sous son énorme corps.

GARDIEN DE LA LENTILLE LUNAIRE, Mère Fertile de la Colline

FOR 55	CON 135	TAI 95	INT 21	POU 70
DEX 16	Déplacement 12		PV 115	

Bonus aux dommages : +8D6

Armes : Bec 90 %, 1D10 ou victime avalée ; Écraser 75 %, 1D6 + 6D6.

Armure : Aucune, mais le Gardien ne subit que 1 point de dommages pour chaque attaque réussie et ce, quelle que soit l'arme ; 2 points si l'arme a empalé. Le feu, l'électricité et la magie infligent les dommages normaux. Cet avatar de la Chèvre Noire régénère 1D10 points de vie par round.

Sortilèges : Tous les sorts en rapport avec les Dieux Extérieurs, ainsi que ceux associés aux forces de la nature et des éléments ; tous les autres souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir le Gardien de la Lentille Lunaire coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.



Ghroth

Dieu Extérieur

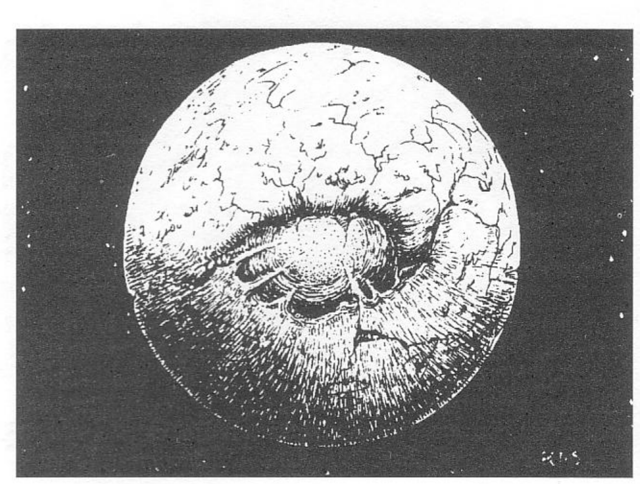
Il était rouge comme la rouille, sans relief, si ce ne sont certaines protubérances bulbeuses comme des collines... Mais, bien sûr, il ne pouvait s'agir de collines si elles étaient visibles à cette distance ; elles devaient être gigantesques. Il semblait pendre pesamment, irradiant une impression de tempête imminente, de puissance... Puis il bougea... La surface d'une planète ne bouge pas... la surface d'une planète ne se fendille pas, ne s'enroule pas ainsi sur elle-même ; elle ne dénude pas ainsi des milliers de kilomètres carrés pour laisser voir cette chose au-dessous, pâle et luisante.

RAMSEY CAMPBELL, "THE TUGGING".

Ghroth a quelques adorateurs, essentiellement des astrologues et autres passionnés des étoiles. Ce Dieu Extérieur est une sorte "d'Étoile Némésis" : une entité stellaire de la taille d'une planète, constituée de gaz, de cendres et de fer en fusion. Il a l'apparence d'une énorme sphère rouille à la surface craquelée de fissures et autres défauts. Ghroth se crée parfois d'énormes yeux à partir des vastes mers cachées sous sa croûte extérieure. Son absence de la cour démente d'Azathoth s'explique par le devoir éternel dont il est chargé. Ghroth apporte les chants que seuls les étoiles sans pitié et les Anciens défunts peuvent entendre. Les étoiles sont rappelées à leurs devoirs et les Anciens s'éveillent sur les mondes qu'il visite.

Ghroth est l'Annonciateur et le Faiseur du Destin des Mondes. À son approche, les marées d'un monde changent, de terrifiants orages, des tremblements de terre et des raz de marée dévastent sa surface, les éruptions volcaniques se multiplient, etc. Son arrivée annonce la catastrophe dans un système solaire : le Dieu Extérieur commence bientôt à entraîner les planètes sur de nouvelles orbites et à réveiller les dieux obscurs et engourdis avec sa musique des sphères.

Certaines spéculations expliquent la destruction de Shaggaï par l'apparition de Ghroth.


Ghroth

GHROTH, Némésis, L'Annonciateur et le Faiseur du Destin des Mondes

FOR —	CON —	TAI —	INT 14	POU 100
DEX —	Déplacement —		PV —	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Inapplicable.

Armure : Aucune. Ghroth pourrait, théoriquement, être détruit s'il subissait une immense quantité de dommages. Si, d'une manière ou d'une autre, ses points de vie sont amenés à zéro, son corps se disperse en un nuage de rocs et de poussières inertes. L'Annonciateur réapparaît quelque part, dans une autre galaxie ou dans une autre dimension, totalement régénéré.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir Ghroth coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Gnomes de Goatswood

Race Inférieure de Serviteurs

Leurs yeux, des globes gris, étaient profondément enfoncés dans leur orbite ; leur nez était crochu comme ceux des sorcières des histoires de son enfance ; leur bouche ricanante montrait des dents pointues.

RAMSEY CAMPBELL, "MADE IN GOATSWOOD".

Ces hideuses petites créatures sont, en fait, des statues sculptées dans la pierre et amenées à la vie par l'enchantement d'une façon inconnue à Goatswood (Bois aux chèvres ou Bois de la chèvre), en Angleterre. En sommeil pendant le jour, ces entités s'animent la nuit pour donner libre cours à leur ruse et à leur malveillance. Le réveil de ces monstres de pierre pourrait être lié aux cycles lunaires ou saisonniers et peut-être ne s'animent-ils qu'à des périodes déterminées comme la pleine lune, la nouvelle lune, etc. Les Gnomes de Goatswood sont clairement associés à Shub-Niggurath et aux autres forces primaires de la nature et des bois.

GNOMES DE GOATSWOOD, Créatures Enchantées

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	5D6	17-18
TAI	1D3+2	4
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
Déplacement 9		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Griffes 30 %, 1D2 ;
Morsure 40 %, 1D3.

Armure : 9 points.



Gnome de Goatswood

Compétences : Discrétion 50 %, Se Cacher 75 %.

Sortilèges : Un jet de 1D100 réussi sous l'INT du Gnome signifie qu'il connaît 1D3 sorts. Les sorts caractéristiques de ces créatures sont ceux en rapport avec Shub-Niggurath et ses Sombres Rejetons ou les autres puissances et entités de la nature et des éléments.

Perte de SAN : Voir un Gnome de Goatswood coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.

Gobelins

Créatures Fabuleuses

Des profondeurs inexplorées, un air mort, humide et froid
Flétrit les feuilles de certains arbres rabougris
Qui se dressent là, griffant les ténèbres spectrales
De leurs branches mauvaises. À ce vallon maudit
Viennent des créatures des bois ; bien peu en repartent...

H.P. LOVECRAFT "THE POE-ET'S NIGHTMARE".

Ces créatures des Contrées du Rêve sont des lutins humanoïdes, petits et déformés. Tous sont différents. L'un peut avoir un nez de trente centimètres de long et un sourire plein de crocs qui lui mange les trois quarts de la tête ; l'autre peut avoir deux têtes et des jambes comme des pieux.

Les Gobelins vivent dans les ruines et les forêts hantées. Ils volent les enfants, concoctent des nourritures magiques qu'ils essaient de vendre aux humains imprudents et jouent des tours cruels aux voyageurs sans défense. Ils n'apparaissent guère en groupe que pour des festivités rappelant les réjouissances paysannes : mariages, bals, jeux, carnavals, etc. Le fameux Marché des Gobelins se tient sur les collines au sud-ouest de Teloth.

Les Gobelins se battent avec des massues noueuses, des fourches aiguës à deux dents, des marteaux de pierre, des boules de plomb balancées au bout d'une chaîne et d'autres armes encore, moins aisées à décrire.



Gobelins

GOBELINS, Sombres Lutins des Contrées du Rêve

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D20	10-11
CON	1D20	10-11
TAI	1D8	4-5
INT	4D6	14
POU	1D20	10-11
DEX	2D20	21
Déplacement 8		PV 7

Bonus aux dommages moyen : Aucun.

Armes : Massue 25 %, 1D10 ;
Fourche 25 %, 2D3 ;
Marteau 25 %, 1D6+2 ;
Boule sur Chaîne 25 %, 1D10+1.

Armure : Les Gobelins n'ont aucune protection naturelle mais portent parfois une armure.

Sortilèges : Tous les Gobelins connaissent au moins 1D3 sorts.

Compétences : Discrétion 70 %, Se Cacher 90 %.

Perte de SAN : La vue de la plupart d'entre eux coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Mais un spécimen particulièrement repoussant peut coûter plus.

Gol-Goroth

Grand Ancien

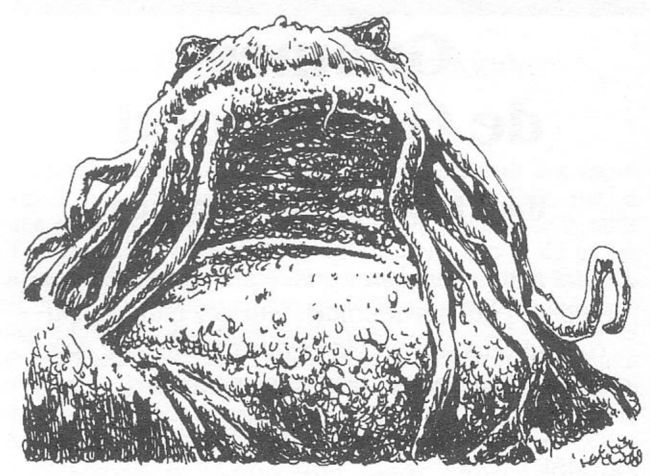
L'énorme et monstrueuse chose-crapaud était assise au sommet du monolithe !... dans ses yeux horribles se reflétaient toutes les choses impies et les secrets immondes qui dorment dans les cités sous la mer et qui se cachent de la lumière du jour dans la noirceur des cavernes des origines. Et cette abomination, invoquée dans le silence des collines par ce rituel maudit, le sadisme et le sang, lorgnait donc, clignant des yeux, ses adorateurs bestiaux...

ROBERT E. HOWARD, "THE BLACK STONE".

Ce Grand Ancien ressemble à un gros crapaud bavant et ricanant, avec une peau écailleuse et visqueuse et des crocs plein la gueule. Ses membres inférieurs se terminent par des sabots. En guise de bras, plusieurs tentacules pendent comme des cordes de son cou et de ses épaules. Gol-Goroth ne quitte guère sa position assise que pour ramper, mais il peut se tenir debout pendant de brefs intervalles.

Le Grand Ancien faisait l'objet de nombreux cultes bestiaux pré-humains dans divers endroits du monde, en particulier en Hongrie et au Yucatán. Le culte de la chose-crapaud implique généralement danses orgiaques, copulations, flagellations et sacrifices humains. On croit que le dieu lui-même réside dans des temples bâtis dans les profondeurs ou dans d'étranges châteaux dont les souterrains s'enfoncent loin sous terre.

Chaque round, Gol-Goroth peut porter 1D4 attaques de tentacule, ou écraser/frapper/piétiner de son sabot, ou mordre. Une victime attrapée par un tentacule est automatiquement mordue le round suivant, à moins qu'elle ne réussisse un jet de 1D100 sous sa FOR pour échapper à l'étreinte de Gol-Goroth.



Gol-Goroth

GOL-GOROTH, Le Dieu de la Pierre Noire

FOR 50	CON 65	TAI 45	INT 17	POU 30
DEX 15	Déplacement 6/9 (debout)		PV 55	

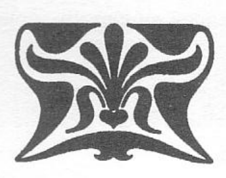
Bonus aux dommages : +6D6

Armes : 1D4 Tentacules 45 %, 3D6 chacun ;
Sabot 50 %, 3D6 ;
Morsure 30 %, 1D6.

Armure : En raison de la nature extraterrestre de Gol-Goroth, toutes les attaques physiques n'infligent que les dommages minimaux ; il ne peut être empalé. Ce Grand Ancien est immunisé contre les dommages par le froid, mais tout autre dégât magique l'affecte pleinement.

Sortilèges : Création d'un Portail et tous les sorts en rapport avec les races et les entités souterraines ; d'autres au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir Gol-Goroth coûte 1D4/2D8 points de Santé Mentale.



Greffons des Anciens

Race Supérieure de Serviteurs

Le corps luisait comme s'il était écorché ; il semblait rose pâle dans la faible lumière et curieusement instable... Un instant, il vit l'énorme tête, un renflement bulbeux qui, bien que blanchi par l'éclat de la lune, faisait penser à une masse de chair arrachée d'un corps. Le front bosselé et brillant était presque nu, si ce n'est les quelques mèches qui s'y déplaçaient sans cesse — des mèches de cheveux, certainement, mais qui ressemblaient à des cordons de chairs vivantes... Avant qu'il ne puisse voir le reste de la silhouette, vague, gigantesque, accroupie tel un sac, l'ombre noya la clairière. C'est alors qu'il crut voir le visage de sa mère être aspiré dans la tête, comme dans un tourbillon de chair. Ses traits refirent-ils surface sous une nouvelle forme ? Se mêlaient-ils à d'autres traits, plus ronds ceux-là ? Il ne pouvait être sûr de rien dans l'obscurité.

RAMSEY CAMPBELL, "LES VISAGES DE PINE DUNES".

Les Greffons des Anciens sont la progéniture mutante issue de l'accouplement d'un humain et d'un Dieu Extérieur ou d'un Grand Ancien. Par le biais d'une cérémonie particulière, une de ces entités immisce ses rêves dans la matrice d'une femme enceinte et altère la structure génétique du fœtus. L'enfant naît et grandit normalement mais, après quelques années, il mute pour devenir quelque chose se rapprochant de son parent extraterrestre. La transformation de l'humain en monstre intervient en l'espace d'une soirée.

Deux humains, voire plus, en train de changer peuvent parfois "pousser ensemble" pour ne faire qu'un greffon.

De telles modifications génétiques et transformations se transmettent de génération en génération, chaque génération successive se rapprochant de la divinité procréatrice. Les porteurs des gènes corrompus font des rêves et des cauchemars mettant en scène d'étranges cérémonies religieuses et autres activités liées au Mythe. Ce sont les souvenirs des confrontations de leurs ancêtres avec la divinité du Mythe, souvenirs qui se transmettent en même temps que les gènes.

Quand les étoiles seront propices et que les Grands Anciens arpenteront de nouveau la Terre, ces Greffons seront des serviteurs de choix.

Parfois, les caractéristiques présentées ci-dessous devront être augmentées ou diminuées suivant le Dieu Extérieur ou Grand Ancien impliqué dans la création du Greffon. Par exemple, une entité sans INT ne saurait créer qu'un Greffon d'INT faible (moins de 3D6) ou inexistante.


Greffon des Anciens

GREFFONS DES ANCIENS, Bâtards des Dieux Extraterrestres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+3D10	27
CON	3D6+3D10	27
TAI	2D6+6+3D10	29-30
INT	2D6+6+1D10	18-19
POU	3D6+1D10	16
DEX	3D6+1D10	16
Déplacement 8		PV 28-29

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Écraser 75 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais les Greffons des Anciens ne subissent que les dommages minimaux prévus pour une arme non-enchantée.

Sortilèges : Tous les Greffons pourvus d'INT connaissent au moins 1D6 sorts.

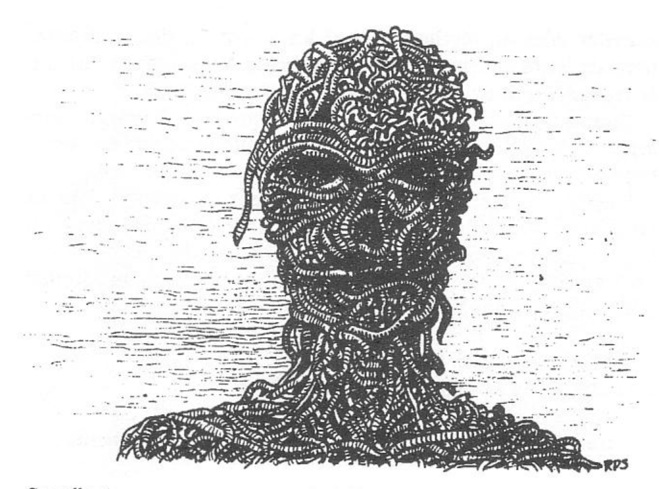
Perte de SAN : Voir un Greffon des Anciens coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

Grouillants

Race Inférieure de Serviteurs

Les cavernes les plus profondes ne sont pas destinées à être sondées par l'œil qui voit, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Maudit soit le sol où des pensées mortes vivent à nouveau dans des corps singuliers, et malfaisant l'esprit qui n'est contenu par aucune tête. Ibn Schacabao parlait sagement quand il disait heureuse la nuit d'une ville où tous les sorciers sont en cendres. Car vieille est la rumeur qui dit que l'âme vendue au diable ne quitte pas son argile charnelle mais engraisse et instruit les vers dévorants ; jusqu'à ce que de la pourriture surgisse la vie et que les stupides charognards de la terre acquièrent l'art de l'offenser et se multiplient monstrueusement pour l'infester. De grands trous sont creusés secrètement là où les pores de la terre devraient suffire et des choses ont appris à marcher quand elles devraient ramper.

H.P. LOVECRAFT. "LE FESTIVAL".



Grouillants

Un Grouillant est formé de milliers de vers et d'asticots. Ceux-ci sont dotés d'une vie individuelle et se déplacent constamment tout en maintenant une forme générale de corps humain. La nature molle et élastique du corps des Grouillants absorbe les dégâts ; ils ne subissent que les dommages minimaux prévus pour une arme. Une balle ne leur inflige même que 1 seul point de dommages, mais les chevrotines d'un fusil de chasse leur font bien les dégâts minimaux prévus pour le fusil considéré.

Les Grouillants ne peuvent pas parler mais sont capables d'écrire. Ils n'ont pas besoin de prononcer des mots pour utiliser leurs sortilèges ou communiquer avec leurs maîtres. Ils doivent utiliser des armes, car ils ne possèdent aucune forme d'attaque naturelle.

GROUILLANTS, Choses Véreuses

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D8+2	6-7
CON	4D6	14
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	4D6+6	20
DEX	2D6	7
Déplacement 8		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : Aucun.

Armes : Chances de Base, les dommages dépendent de l'arme utilisée.

Armure : Aucune. La nature molle et élastique du corps des Grouillants réduit les dégâts aux dommages minimaux prévus pour une arme. Une balle ne leur inflige même que 1 seul point de dommages, mais les chevrotines d'un fusil de chasse leur font bien les dégâts minimaux prévus pour le fusil considéré. Le feu, la magie et les armes enchantées leur infligent des dommages normaux.

Sortilèges : Tous les Grouillants connaissent 1D10 sorts.

Perte de SAN : Voir un Grouillant coûte 1D3/2D10 points de Santé Mentale.



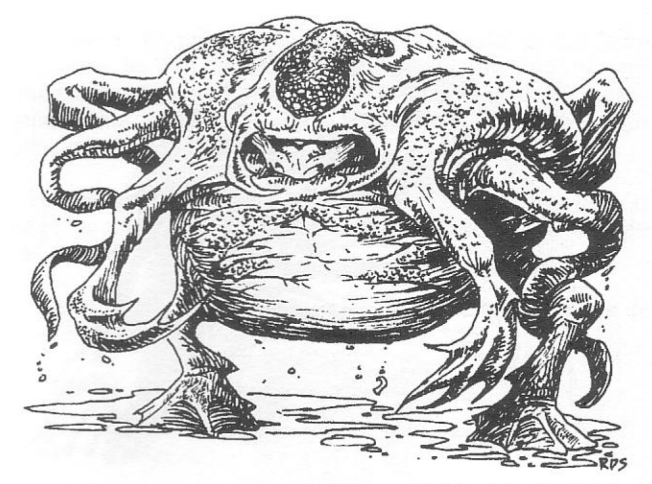
Habitants des Profondeurs

Race Supérieure de Serviteurs

La chose avait huit gros membres-appendices qui sortaient d'un corps elliptique ; six se terminaient par une sorte de nageoire palmée alors que les deux autres ressemblaient plutôt à des tentacules. Quatre des jambes palmées se trouvaient à l'extrémité inférieure du corps et lui servaient à marcher debout. Les deux autres se situaient près de la tête et lui permettaient un déplacement plus proche du sol. La tête émergeait directement du corps ; elle était ovale et dépourvue d'yeux. À la place de ceux-ci, il y avait au centre de la tête un abominable organe spongieux et circulaire sur lequel poussait une chose qui ressemblait hideusement à une toile d'araignée. Au-dessous, une fente, telle une bouche, s'étendait sur peut-être la moitié de la périphérie de la tête et était encadrée par deux appendices tentaculaires dont la terminaison en cuillère laissait penser qu'ils servaient à apporter la nourriture à la bouche... Le dessin et les illustrations du Necronomicon n'avaient pas tout représenté : ils ne rendaient pas la transparence de la chair à demi-gélatineuse qui laissait voir les organes en mouvement sous la peau. Ils ne montraient pas non plus l'organe globuleux au-dessus du cerveau... Et quand la bouche s'ouvrit alors qu'ils secouaient le corps, il vit que l'être ne possédait pas de dents mais six rangées de puissants tentacules qui s'entrelaçaient dans l'ouverture de la gorge.

RAMSEY CAMPBELL,
"THE HORROR FROM THE BRIDGE".

Les Habitants des Profondeurs appartiennent à une race de créatures amphibies qui sert les Grands Anciens, en particulier



Habitant des Profondeurs

ceux associés à l'eau : Cthulhu, Dagon, Hydra, Zoth-Ommog et Ythogtha. Cette race pourrait être une mutation plus volumineuse et plus puissante des Profonds.

Ils vivent dans des cités sous les vagues des océans et des fleuves. Ils acquièrent parfois la liberté de s'élever jusqu'au monde de la surface où ils détruisent tous ceux qu'ils rencontrent. Leur chair caoutchouteuse et semi-gélatineuse est immunisée contre la plupart des dommages physiques, mais les dégâts subis par leur organe cérébral sont immédiatement mortels. Quand ils sont tués, leur corps se décompose rapidement et il ne reste bientôt rien d'autre qu'une tache nauséabonde de pourriture marine.

HABITANTS DES PROFONDEURS, Horreurs Aquatiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+6	20
CON	4D6+6	20
TAI	2D6+16	23
INT	2D6+6	13
POU	3D6+6	16-17
DEX	2D6+6	13
Déplacement 7/12 (nage)		PV 21-22

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Tentacule 35 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune mais ces horreurs aquatiques sont immunisées contre la plupart des dégâts physiques, sauf en ce qui concerne leur organe cérébral. Tout dommage infligé à ce dernier tue instantanément la créature. Une attaque réussie a 10 % de chances de toucher ce point faible et de tuer ainsi sur le champ l'Habitant des Profondeurs. Le feu, l'électricité et la magie infligent les dommages normaux.

Sortilèges : Chaque créature connaît 2D6 sorts.

Perte de SAN : Voir un Habitant des Profondeurs coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.

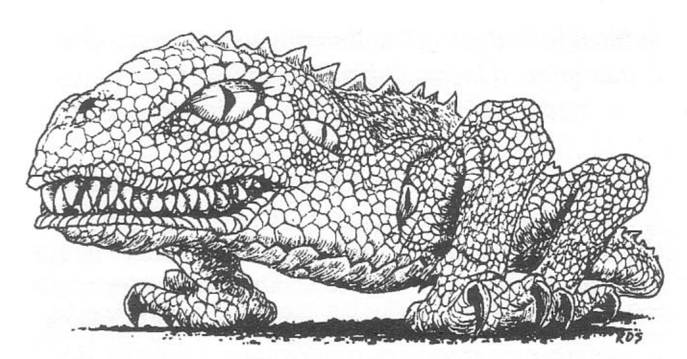
Hagarg Ryonis

Grande Entité

Ils soulignèrent que les Grands Anciens avaient déjà fait connaître leur vœu et qu'ils n'apprécient pas d'être importunés par des requêtes répétées. Ils lui rappelèrent aussi que non seulement aucun homme n'a jamais été à Kadath, mais qu'aucun n'a même jamais soupçonné dans quelle partie de l'espace elle se tient...

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Hagarg Ryonis ressemble sans doute aux autres Grandes Entités et possède donc certainement une forme humaine et avenante. Cependant, ses statues la représentent toujours sous l'aspect du Guetteur, une repoussante créature reptilienne aux noires écailles cornées. Sous cette forme, six yeux luisants et verdâtres sont irrégulièrement répartis sur son corps. Ses dents et ses griffes d'obsidienne sont tranchantes comme des rasoirs.



Hagarg Ryonis

Hagarg Ryonis est rarement adorée par les habitants des Contrées du Rêve, quoiqu'ils puissent prier afin d'échapper à son attention. Dans les rares occasions où les mœurs dépravées et l'impiété deviennent si effrénées qu'elles choquent les sensibilités des Grandes Entités, Hagarg Ryonis est envoyée pour perpétrer massacre sur massacre, jusqu'à ce que repentir s'ensuive. Quand les Grandes Entités (et pas seulement leurs sensibilités) sont directement menacées, c'est d'ordinaire Nyarlathotep qui intervient pour les protéger.

Lorsqu'elle part en émissaire, Hagarg Ryonis rôde sous la forme du Guetteur. Pour frapper, elle préfère tendre des guets-apens et attendre son heure (d'où son surnom). Elle peut réduire sa taille à volonté, jusqu'à celle d'un chat domestique, ou même d'un insecte, afin de s'introduire par les plus insignifiantes fissures ou pour passer inaperçue.

Lorsqu'elle attaque, elle frappe de ses deux pattes avant griffues tout en mordant. Ses griffes injectent un venin aux propriétés peu communes. Si la victime n'arrive pas à résister à la TOX du venin (12), elle sombre dans un profond sommeil pendant 1D6 heures. Dans le cas contraire, elle est prise de nausées et perd 10 % à toutes ses compétences physiques pendant les 1D6 heures suivantes. Si une victime est griffée plus d'une fois, les pertes précédentes se cumulent, ainsi que les temps de torpeur et de nausées.

HAGARG RYONIS, le Guetteur

FOR 35	CON 32	TAI 33	INT 15	POU 20
DEX 35	Déplacement 15		PV 33	

Bonus aux dommages : +3D6

Armes : Griffes 90 %, 1D4 + bd + venin ;
Morsure 70 %, 1D8.

Armure : 10 points d'écailles cornées.

Sortilèges : Tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités et Contacter Nyarlathotep ; ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Hagarg Ryonis sous l'apparence du Guetteur coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

Hydra

Grand Ancien

Cela semblait n'être qu'une mer de vase grise, une étendue protoplasmique dénuée de traits caractéristiques. Mais dans les taches noires, on put bientôt reconnaître des têtes... Il y avait des

têtes humaines qui flottaient et oscillaient sur la mer grise, d'incalculables milliers de têtes et une vaste majorité d'entre elles n'étaient pas humaines...
Les têtes vivaient. Leurs yeux exprimaient une agonie terrifiante ; leurs lèvres se tordaient en lamentations silencieuses ; les larmes coulaient sur les joues creuses d'un bon nombre. Même les têtes horriblement inhumaines — monstrueuses choses-oiseaux ou créatures reptiliennes de pierre, de métal ou de bois vivant — portaient la trace des tortures qui les dévoraient sans fin.

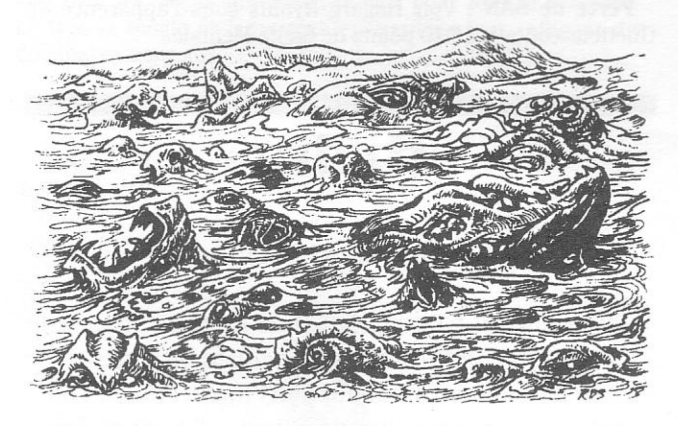
HENRY KUTTNER, "HYDRA".

Cette très étrange entité n'est adorée par aucune race et ne doit pas être confondue avec l'énorme matriarche des Profonds portant le même nom. C'est une entité vampirique qui vit en absorbant les têtes et les cerveaux des individus d'espèces intelligentes. Hydra habite une dimension extérieure à l'espace et au temps conventionnel.

La seule manière connue d'atteindre Hydra passe par la projection astrale. Un rituel spécifiquement destiné à voyager vers la dimension d'Hydra est décrit dans le mémoire *De l'Envoi de l'Âme au Loin*, mais quiconque faisant une expérience extracorporelle peut se perdre sans le vouloir dans ce plan démentiel. En entrant dans cette dimension, le voyageur astral sent d'abord le froid l'engourdir et ne voit rien d'autre qu'un épais brouillard gris tourbillonnant. L'étrangeté de l'endroit est oppressante et la peur s'empare de lui. Bientôt, le brouillard se lève et le voyageur astral constate qu'il flotte au-dessus d'une mer de vase grise. Il est attiré vers cette surface plombée et, comme il s'en approche, il voit les innombrables têtes de la chose.

Hydra ne peut attaquer ceux qui visitent son plan, mais un jet de POU contre POU doit être effectué. Si Hydra l'emporte, une partie du Grand Ancien peut suivre le voyageur, généralement à son insu, quand il quitte la dimension. Une fois que le voyageur psychique est rentré sur son propre plan, tous ceux qu'il visite astralement sont attaqués par Hydra.

Les victimes voient d'abord la forme spectrale du voyageur astral, puis la masse grise d'Hydra. Celle-ci engouffre ses proies, referme sur elles sa masse tourbillonnante et les décapite. Le Grand Ancien retourne sur son plan avec la tête toujours vivante de sa victime incorporée à sa propre masse. Le cadavre décapité est laissé derrière, couvert d'une vase grise qui souille aussi tout ce qui entoure le corps. Alors qu'Hydra s'en détache pour regagner son repaire, le voyageur astral s'éveille et réintègre son corps. La seule protection contre une attaque d'Hydra est un Signe des Anciens.



Hydra

Une fois que quelqu'un s'est rendu dans la dimension d'Hydra, il peut y retourner, par projection astrale, à volonté. Chaque visite suivante coûte des points de Santé Mentale supplémentaires et donne à l'entité un nouvel accès au plan du voyageur.

HYDRA, la Lune aux Mille Visages

FOR —	CON 59	TAI 783	INT 100	POU 50
DEX —	Déplacement 0		PV 421	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Engouffrer 90 %, décapitation.

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne peuvent rien contre cette masse de vase vivante. La magie, les armes enchantées, le feu, l'électricité et les agents chimiques infligent les dommages normaux.

Sortilèges : Hydra peut utiliser tous les sorts, mais elle s'en passe généralement.

Perte de SAN : Voir Hydra coûte 1D8/5D10 points de Santé Mentale.

Hyperboréens

Race Inférieure Indépendante

L'homme était un étranger ; peut-être un marchand venu des royaumes barbares, pensait l'usurier, ou un barbare d'occupation plus discutable. Ses yeux vert béryl minces et inclinés, sa barbe négligée presque bleue et la coupe grossière de ses tristes vêtements, le proclamaient étranger...

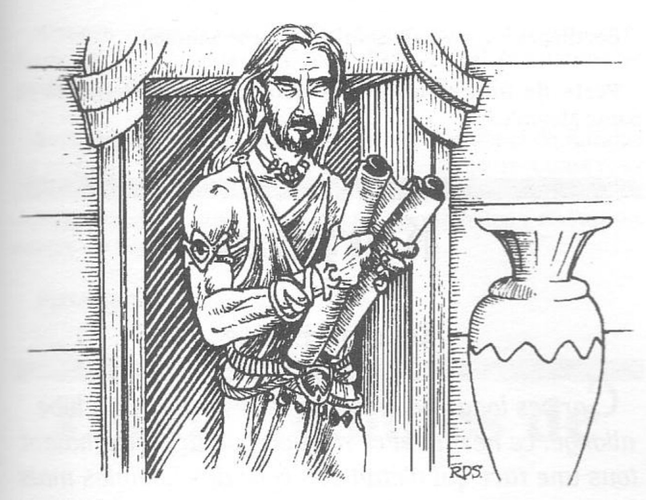
CLARK ASHTON SMITH,
"THE WEIRD OF AVOOSL WUTHOQQUAN".

Minces et petits, les Hyperboréens dépassent rarement le mètre cinquante. Leurs cheveux vont du blond clair au blanc et leurs yeux sont gris ou paille. Leur nez est fort et droit et le lobe de leurs oreilles plus long que celui des autres humains.

Les Hyperboréens furent une grande race qui bâtit une culture fabuleuse dont l'essor et la ruine précédèrent nos toutes premières connaissances historiques. L'héritage de ces maîtres en magie, science et art se transmit aux terres de Mu et de l'Atlantide et fut reçu, enfin, par l'Égypte de l'antiquité. Le *Livre d'Eibon* fut écrit par un grand sorcier qui vivait à Mhu Thulan en Hyperborée.

La grande civilisation hyperboréenne tomba en ruine quand la glaciation engouffra l'Hyperborée, détruisant ses cités qui furent ensevelies sous les glaciers. Aujourd'hui, les Hyperboréens sont une race éteinte ou presque. Il se pourrait que quelques minuscules groupes survivent cachés dans les régions froides et glacées du monde. Ces descendants d'une civilisation maintenant disparue vivent aujourd'hui comme des primitifs et utilisent des armes et des outils de pierre.

Leurs caractéristiques sont celles des humains, si ce n'est que les Hyperboréens sont de TAI plus petite et d'INT plus élevée.



Hyperboréen

HYPERBORÉENS,
Bâtisseurs d'une Civilisation Disparue

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D4+4	9
INT	2D6+8	15
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 9-10

Bonus aux dommages moyen : Aucun.

Armes : Couteau de Pierre 25 %, 1D4 + bd ; Lance 25 %, 1D8 + bd.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Les sorciers hyperboréens ou leurs héritiers chamans connaissent 1D10 sorts.

Perte de SAN : Aucune.

IOD

Grand Ancien

Graduellement, il devint visible sur le flamboiement de lumière aveuglante... Ce n'était pas une entité homogène, ce spectre maudit, mais une combinaison hideuse d'éléments incongrus. D'étranges formations minérales et cristallines brillaient férocement à travers une chair écailleuse semi-transparente et le tout baignait dans une lumière rampante, gluante, qui pulsait monstrueusement tout autour de cette horreur. Une bave fine gouttait doucement de la chair membraneuse... et, alors que cette bave tombait, des appendices hideux, proches de la plante, se tordaient furieusement dans l'air avec de petits bruits suçotants et affamés. Un grand œil à facettes regardait sans émotion...

HENRY KUTTNER, "THE HUNT".

Ce conglomérat démentiel des règnes animal, minéral et végétal a été adoré par les premiers humains mais est aujourd'hui presque totalement oublié.

Quand Iod apparaît, un grand voile, ou ombre, noir se forme en premier dans l'air ; suit alors une lumière aveuglante d'où émerge le Grand Ancien. Iod paralyse ses proies pour y poser ses vrilles et aspirer leurs âmes au rythme de 2D10 points de POU par round. Quand le POU de la victime atteint zéro, elle meurt mais son cerveau continue à vivre, emprisonné pour toujours dans un cadavre. Pour immobiliser ses victimes, Iod doit d'abord les vaincre dans une lutte POU contre POU. Pour échapper ensuite à cette emprise, les captifs doivent l'emporter à leur tour. À chaque round, ils peuvent essayer de briser l'étreinte jusqu'à ce qu'ils réussissent ou qu'ils meurent, ou que le Grand Ancien soit chassé. Iod peut paralyser simultanément n'importe quel nombre d'individus.

Ceux qui se libèrent de son emprise se voient pourchassés par lui dans leurs rêves aussi bien que dans le monde de l'éveil. Ses proies peuvent lui échapper en le conjurant, soit par quelques sortilèges, soit en lui infligeant 80 points de dommages. La proximité d'un Signe des Anciens nouvellement créé (ou, si le Gardien l'accepte, d'un pentagramme ou Étoile de David) protège du dieu Iod.

Iod est mentionné dans l'*Ishakshar, Le Livre de Iod* et le *De Vermiis Mysteriis* de Prinn.

IOD, le Chasseur d'âmes, le Poursuivant Aveuglant

FOR 75	CON 60	TAI 100	INT 25	POU 30
DEX 16	Déplacement 20 (vol)		PV 80	

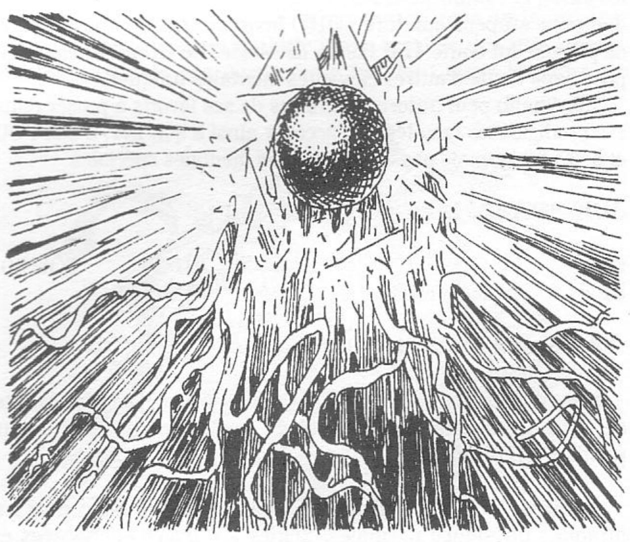
Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Vrilles, toucher automatique des victimes paralysées (sinon 85 %), drainent 2D10 points de POU.

Armure : 20 points d'armure.

Sortilèges : Tous les Invoquer, Contrôler, Appeler et Contacter ; tous les sorts des Contrées du Rêve et tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Iod coûte 1D6/3D10 points de Santé Mentale.

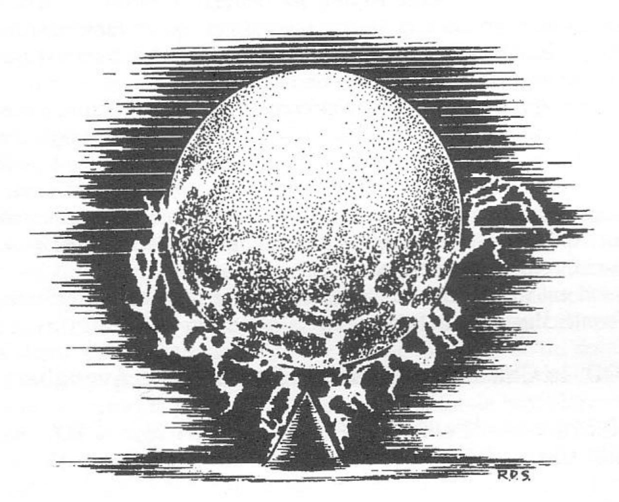

Iod

Juk-Shabb

Grand Ancien

Au sommet se tenait un cône violet duquel s'élevait un brouillard de fumée bleue qui rejoignait une sphère immobile dans l'air, une sphère qui luisait comme de l'ivoire translucide.

H.P. LOVECRAFT, A. MERRIT, ROBERT E. HOWARD, C.L. MOORE ET FRANK BELKNAP LONG, "THE CHALLENGE FROM BEYOND".



Juk-Shabb

Grand Ancien obscur et bizarre, Juk-Shabb est adoré par les créatures vermiformes de la planète Yekub. Il apparaît comme une sphère consciente de métal ou d'énergie qui communique avec ses adorateurs par télépathie et en changeant de couleur. Juk-Shabb est incapable d'attaquer physiquement et compte parmi les Grands Anciens les moins malveillants. Par contre, ses pouvoirs mentaux sont immenses et il peut utiliser tous les sorts acceptés par le Gardien.

Une de ses attaques mentales est une puissante foudre psychique : s'il réussit à battre les Points de Magie de la cible avec les siens, la victime perd 2D10 points de Santé Mentale et tombe dans une stupeur qui dure 1D100 heures ; chaque utilisation de ce pouvoir lui coûte 1D6 Points de Magie. Ce Grand Ancien dispose sans doute d'autres capacités mentales uniques.

Juk-Shabb peut autoriser certains de ses favoris à puiser dans ses prodigieuses facultés et d'accéder ainsi à son INT, à son POU et à ses sorts, mais pas à ses attaques mentales spéciales.

JUK-SHABB, Dieu de Yekub

FOR —	CON —	TAI 20	INT 30	POU 50
DEX —	Déplacement 0		PV 100	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Foudre Psychique — Points de Magie contre Points de Magie, perte de 2D10 points de Santé Mentale et stupeur pendant 1D100 heures.

Armure : Aucune, mais Juk-Shabb est immunisé contre les attaques physiques normales. Seules les armes enchantées et la magie lui infligent des dommages.

Sortilèges : Tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Juk-Shabb coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

Karakal

Grande Entité

Car ces longs yeux étroits et ces oreilles au lobe allongé, ce nez fin et ce menton pointu proclamaient tous une race qui n'était pas celle des hommes mais celle des dieux.

H.P. LOVECRAFT, "À LA RECHERCHE DE KADATH".

Les représentations de Karakal montrent un bel homme souriant, nu jusqu'à la ceinture et environné de flammes. Ses temples entretiennent une flamme éternelle. Ses prêtres en surveillent chaque tremblement et prétendent être ainsi capables de connaître la volonté du dieu.

Il est le dieu du feu des Contrées du Rêve. Les serviteurs de Karakal, souvent invoqués par les sorciers, sont ses créatures.

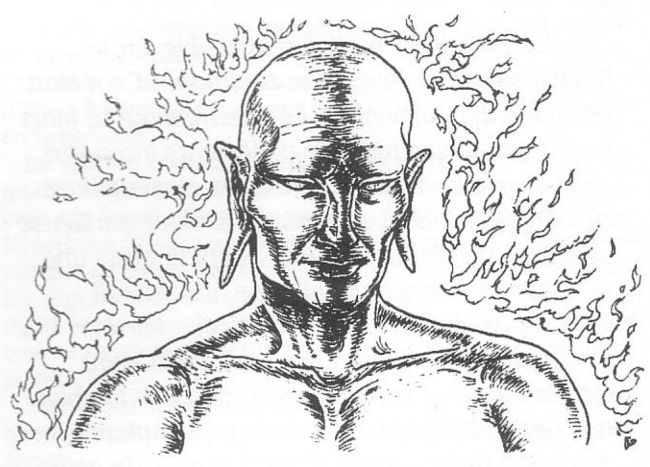
Karakal quitte rarement son Château des Pierres qui Coulent dans la lointaine Kadath. Dans les rares occasions où il s'en échappe, c'est pour voyager incognito. Mais un observateur rusé peut deviner sa présence en voyant, par exemple, un vieux chaudronnier allumer son feu de camp juste en le touchant du doigt. Karakal peut émettre une bouffée de flammes de ses mains en dépensant 1 Point de Magie. Non seulement ces bouffées infligent des dommages, mais elles enflamment les vêtements et les cheveux de sa cible. Il peut aussi créer des murs de flammes immobiles qui durent des heures en dépensant 1 Point de Magie par 10 mètres de mur. Quiconque passe à travers une de ces barrières perd 2D6 points de vie.

KARAKAL, Dieu du Feu des Contrées du Rêve

FOR 35	CON 50	TAI 15	INT 14	POU 30
DEX 15	APP 16	Déplacement 15		PV 33

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Bouffée de Flammes 95 %, 2D6 + embrasement de la cible ;
Coup de Poing 95 %, 1D3 + bd.



Karakal

Armure : Karakal peut invoquer à volonté un "sanctuaire" divin qui lui accorde 10 points d'armure. Il est immunisé contre tous les dommages dus au feu ou au froid.

Sortilèges : Karakal peut invoquer un Serviteur de Karakal au prix de 1 Point de Magie et commande toujours à tous ceux présents. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités et Contacter Nyarlathotep ; et d'autres encore au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Aucune.

Leng, Hommes de

Race Inférieure Indépendante

Ils bondissaient comme s'ils avaient des sabots à la place des pieds et paraissaient coiffés d'une sorte de perruque ou de bonnet surmonté de petites cornes. Ils n'avaient pas d'autres vêtements mais, pour la plupart, étaient couverts d'une abondante fourrure. Ces créatures avaient des queues minuscules, et, quand elles levèrent la tête, il remarqua la largeur anormale de leur bouche. Il sut alors qui elles étaient, et qu'après tout, elles ne portaient ni perruque ni bonnet.

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Il y a bien longtemps que les presque humains de Leng furent conquis par les Bêtes Lunaires, qu'ils recevaient comme des dieux. Les Hommes de Leng sont des créatures vulgaires et grotesques, affligées d'aspirations et de goûts douteux.

Les Bêtes Lunaires dévorent leurs esclaves presque humains les plus dodus, gardant les plus maigres pour accomplir les besognes serviles ne requérant pas de force : messagers, porteurs, cuisiniers, timoniers ou intermédiaires dans leurs transactions commerciales avec l'Humanité ; pour ce dernier travail, les presque humains portent des turbans bosselés qui dissimulent leurs cornes. Ils commercent essentiellement avec la cité de Dylath-Leen, naviguant sur de longues galères noires où rament les puissantes Bêtes Lunaires.

Nul ne sait avec certitude quelles créatures du monde de l'éveil sont représentées en rêve par les Hommes de Leng. Peut-être sont-elles les projections oniriques de l'abominable peuple Tcho-Tcho ou bien n'ont-elles pas d'équivalents. Mais elles correspondent peut-être à quelque race immonde que nul n'a encore découverte sur Terre.

HOMMES DE LENG, Semi-Humains Cornus

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	1D6	3-4
Déplacement 8		PV 11-12

Bonus aux dommages moyen : Aucun.



Homme de Leng

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ;
Lance 25 %, 1D8+1 ;
Fouet 25 %, 1D3.

Armure : Aucune protection naturelle, mais ils peuvent porter une armure.

Sortilèges : Les Hommes de Leng dont la somme INT+POU atteint 32 ou plus connaissent 1D6 sorts.

Perte de SAN : Aucune perte de Santé Mentale n'est provoquée par un natif de Leng qui cache ses difformités. Voir un Homme de Leng découvert coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

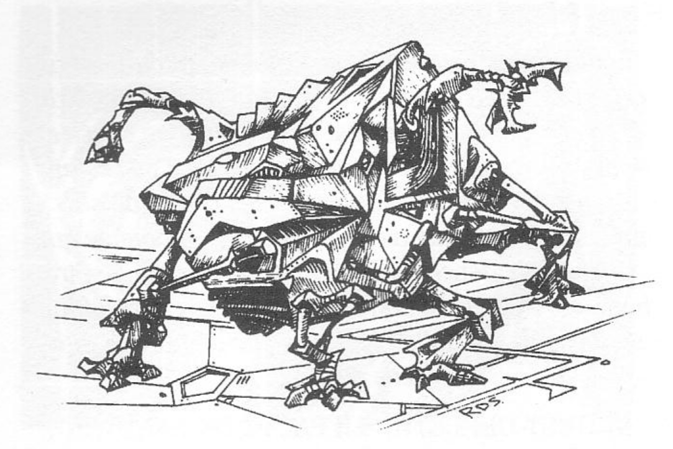
L'gy'hx, Habitants de

Race Inférieure Indépendante

...Les autochtones, des cuboïdes métalliques montés sur de nombreuses pattes, n'étaient pas ouvertement hostiles...

RAMSEY CAMPBELL,
"THE INSECTS FROM SHAGGAÏ".

Les habitants de L'gy'hx (Uranus) partagèrent un temps leur planète avec les Shans en fuite mais, à cause des rites abominables auxquels ces derniers se livraient dans le cadre du



Habitant de L'gy'hx

culte de leur terrible dieu Azathoth, ils finirent par forcer cette race d'insectes à s'en aller. Les cuboïdes natifs d'Uranus adorent le dieu chauve-souris bicéphale Lrogg, un avatar mineur du Dieu Extérieur Nyarlathotep, et pratiquent d'étranges rites d'automutilation.

Les L'gy'hxiens ne sont pas une race hostile, néanmoins ils constituent une curieuse espèce. Ils utilisent diverses armes forgées dans un métal inconnu sur Terre, dont nous ne citons plus loin que quelques exemples. Ils peuvent aussi disposer d'armes et appareils d'une technologie supérieure.

Ces créatures ne dépassent pas un mètre de haut mais sont très lourdes et très fortes. Quelques représentants ont pu venir sur Terre avec les Shans, probablement réduits en esclavage par ces insectes dégénérés.

HABITANTS DE L'GY'HX,
Cuboïdes Métalliques Extraterrestres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	6D6	21
CON	3D6+6	16-17
TAI	2D6+10	17
INT	2D6+10	17
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
Déplacement 8		PV 16-17

Bonus aux dommages moyen : +1D6

Armes : Couteau* 25 %, 1D8 + bd ;
Fouet** 30 %, 1D4 + choc électrique de 2D10.

* Ces couteaux coupent aussi bien le métal que les chairs.

** Ces fouets émettent une décharge électrique au contact, d'où des dommages supplémentaires de 2D10. Si l'attaque empale, le fouet s'enroule autour de la victime qui subit par la suite 2D10 points de dommages par round. Un jet d'Esquiver réussi permet d'éviter le fouet.

Armure : 19 points de peau métallique.

Sortilèges : Un L'gy'hxien connaît un 1D100 sorts si ce jet est inférieur à son INT.

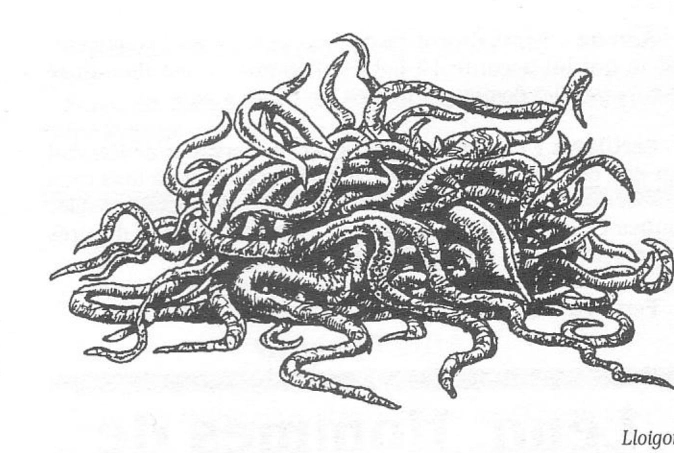
Perte de SAN : Voir un Habitant de L'gy'hx coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.

Lloigor

Grand Ancien

...Une étrange procession de traces informes, ophidiennes pour certaines... toutes retournent à cette mince fissure dans le carreau de la fenêtre du grenier ; quelque chose est entré ; quelque chose et plus est ressorti... Car, de mon oncle, il ne restait plus que cela : ces abominables restes de sa présence plutôt que de sa personne... L'homme qui, de toute évidence, avait été comme drainé, aspiré hors de [ses vêtements] par quelque être terrifiant et malveillant qui utilisa le terrible vent entendu dans ces pièces...

AUGUST DERLETH, "LE PACTE DE SANDWIN".



Lloigor

Lloigor est adoré par le peuple dégénéré Tcho-Tcho de la région du Tibet. Ce Grand Ancien est généralement présenté comme ayant un jumeau du nom de Zhar, lui aussi adoré par les Tcho-Tcho.

Lloigor attaque en enserrant ses victimes dans ses tentacules pour les désintégrer et les incorporer à sa masse. Tous les objets inertes sont laissés derrière, parfaitement intacts, à la dernière place qu'ils ont occupée. L'approche du Marcheur d'Étoiles est signalée par des vents violents que le dieu extraterrestre crée autour de lui et utilise pour se transporter. Le Grand Ancien peut s'insinuer par la plus minuscule fissure pour atteindre sa victime.

LLOIGOR, le Marcheur d'Étoiles

FOR 100	CON 100	TAI 100	INT 30	POU 28
DEX 30	Déplacement 20/50 (vol)		PV 100	

Bonus aux dommages : +11D6

Armes : Tentacule 100 %, mort au second round.

Armure : 22 points de chairs graisseuses.

Sortilèges : Invoquer/Contrôler Byakhee, Appeler Hastur et autres sorts en rapport avec l'air, les vents et Zhar.

Perte de SAN : Voir Lloigor coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

Lobon

Grande Entité

Elles différaient des icônes des autres dieux, ces représentations de Zo-Kalar, Tamash et Lobon. Car elles étaient tellement proches de la vie qu'on aurait pu jurer que les gracieux dieux barbus eux-mêmes se tenaient sur les trônes d'ivoire.

H.P. LOVECRAFT,
"LA MALÉDICTION DE SARNATH".

Lobon est représenté comme un beau jeune homme barbu portant une couronne de lierre sur sa chevelure bouclée et une robe blanche. La lance est son symbole personnel et ses statues le montrent toujours en tenant une dans la main droite.



Lobon

Il fut un temps où le culte de Lobon et de ses frères, Tamash et Zo-Kalar, dominait dans les Contrées du Rêve. Mais avec la destruction de Sarnath, son culte a dépéri et est tombé dans l'oubli.

Lobon déteste les conflits. Lorsqu'il voit se profiler une menace envers lui-même ou les siens, il tente de se retrancher dans une autre dimension, emmenant avec lui ceux qui lui sont fidèles. Il ne combattra que les créatures capables de le suivre à travers les dimensions. Il se bat avec des rayons d'une éclatante lumière jaune jaillissant de ses mains.

Sa lance n'est pas une arme mais un emblème. Elle devient impure et perd tout pouvoir quand elle se souille du sang d'une race étrangère. Pour qu'elle regagne ses capacités, Lobon doit la purifier dans la grande Fontaine d'Alath-Zann, à Kadath. Il arrive qu'il la confie temporairement à des serviteurs estimés, et ce parfois pour la durée de leur vie. La lance est une extension de Lobon et, si le dieu perdait ses pouvoirs ou était détruit, cet emblème disparaîtrait avec lui.

LOBON, Dieu de la Lance Sacrée

FOR 45	CON 48	TAI 12	INT 16	POU 22
DEX 21	APP 21	Déplacement 10		PV 30

Bonus aux dommages : +3D6

Armes : Rayon Lumineux 100 %, destruction de 3D6 Points de Magie.

Armure : Aucune, mais la lance peut émettre au gré du porteur un halo lumineux de protection qui dévie les dégâts, moyennant 1 Point de Magie pour 3 points de dommages.

Sortilèges : La lance de Lobon parvient à détourner les dommages comme indiqué plus haut. Elle apporte aussi à son porteur 4 Points de Magie par round qui ne peuvent être conservés pour les rounds suivants. Elle a la capacité de voler, le porteur la dirigeant mentalement, et permet alors le transport d'objets ou d'animaux de TAI 4 ou inférieure. Lobon peut invoquer n'importe quelle créature des Contrées du Rêve, pourvu qu'elle ne soit pas associée à une autre divinité, en dépensant 1 Point de Magie par point de TAI de l'être invoqué. Il connaît également tous les sorts qui permettent de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep, de même que tout autre sort souhaité par le Gardien.

Perte de SAN : Aucune.



Madame Yi

Avatar d'Yidhra

YIDHRA, la Sorcière du Rêve, qui embrume les esprits de ses servants ;
Sorcière du Rêve, qui cache sa forme sous l'illusion ;
Sorcière du Rêve, qui habille sa forme d'une étrange beauté.
Yidhra, Celle Qui Ensevelit, qui couvre d'ombre les fidèles,
Celle Qui Ensevelit, qui dévore les ennemis et les errants,
Celle Qui Ensevelit, qui cache les hommes pour toujours...

WALTER C. DEBILL JR.,
"WHERE YIDHRA WALKS".

Madame Yi est un des nombreux avatars du Dieu Extérieur Yidhra. Cet être se présente comme une humaine vêtue de robes ondoyantes blanches, rouges et noires. Son visage possède la beauté délicate des poupées de porcelaine. Ses lèvres rouge sang et ses yeux fermés en amandes contrastent, immobiles, sur la peau lisse et blanche. Sa longue chevelure noire forme une unique et longue tresse. Ses mains se terminent par de très longs ongles noirs, tranchants comme des rasoirs.

Cet avatar du Dieu Extérieur n'est guère connu qu'en Chine où ses sectes sont dirigées et dominées par des femmes. Comme toutes les autres manifestations d'Yidhra, Madame Yi doit absorber un apport constant de nouveaux matériaux génétiques. Ses fidèles doivent aussi lui fournir de jeunes hommes avec lesquelles elle s'accouple. Pendant l'acte, Madame Yi déchiquette ses consorts avec ses ongles tranchants. Ces unions produisent quelques naissances : des êtres monstrueux et déformés. Madame Yi permet parfois à ses fidèles d'élever ces jeunes bâtards, mais elle se contente généralement de les réabsorber.

Ses fidèles adoptent l'aspect poupée de porcelaine de la déesse et leurs doigts deviennent longs et griffus. Madame Yi communique avec eux par télépathie.

MADAME YI, Mère du Malheur

FOR 27	CON 69	TAI 17	INT 25	POU 60
DEX 36	Déplacement 10/15 (vol)		PV 43	



Madame Yi

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Ongles-rasoirs 90 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais Madame Yi n'est pas affectée par les armes normales.

Sortilèges : Tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Madame Yi coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

Messager des Anciens

Avatar de Nyarlathotep

S'il avait une forme propre, il n'était guère possible de la distinguer car il se déversait continuellement sur lui-même, se tordait, se contorsionnait... Sa taille était énorme. [C'était comme] un attelage de six ou huit chevaux noirs, intégrés les uns aux autres par quelques moyens, et prétendant tous galoper dans une direction différente...

JOSEPH PAYNE BRENNAN, "THE WILLOW PLATFORM".



Messager des Anciens

Le Messager des Anciens est une énorme masse translucide de tentacules entortillés qui rampe à travers le ciel, lâchant continuellement des serpentins glutineux. Sa forme insaisissable a été décrite comme une masse de huit ou dix chevaux noirs fusionnés en un seul être et galopant pourtant dans des directions différentes.

Le Messager des Anciens annonce les grands événements cataclysmiques et n'apparaît qu'en signe avant-coureur de certains bouleversements d'importance, comme la remontée de R'lyeh. Il ne peut être rencontré hors de ces circonstances, car son seul rôle consiste à diffuser la nouvelle de telles activités du Mythe. Le Messager n'est jamais adoré.

Juste avant son apparition, le ciel s'assombrit et prend la couleur du plomb ; tout devient calme et silencieux. Une énorme ombre noire s'étend partout et une gigantesque masse contorsionnée apparaît, rampant à travers le ciel. L'entité s'éclaire bientôt de vert puis tourne au blanc cadavérique. Elle éclate alors et de petites masses tortillantes filent dans toutes les directions du ciel. Après une heure, rien ne reste de la masse initiale si ce n'est un unique lambeau.

Le Messager attaque en laissant tomber sur sa victime de longues vrilles noueuses. Il se déplace au-dessus d'elle et lui envoie un tourbillon de filaments qui vont l'entortiller avant de la hisser dans le corps de l'entité où elle est alors consommée. Pour chaque round d'emprisonnement dans ces cordes vivantes, la proie perd 1D3 points de vie, 1D4 points d'APP et 1D6 points de Santé Mentale, sous l'effet des enzymes qui rongent ses chairs et son visage.

La perte d'APP traduit les terribles brûlures d'acide qui défigurent la victime. Si cette dernière perd plus du tiers de ses points de vie, elle devient aveugle. Les pertes d'APP sont définitives.

MESSAGER DES ANCIENS, Héraut du Cataclysme

FOR 25	CON 20	TAI 50	INT 4	POU 16
DEX 14	Déplacement 35		PV 35	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Vrilles 80 %, 1D3 points de vie + 1D4 APP + 1D SAN par round.

Armure : Aucune, mais le Messager des Anciens est immunisé contre toutes les armes non-enchantées.

Sortilèges : Aucun.

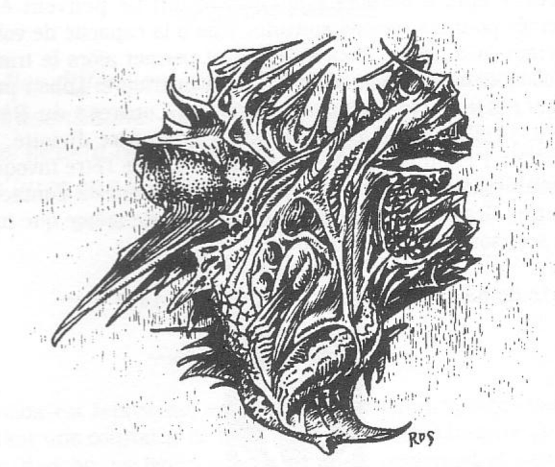
Perte de SAN : Voir le Messager des Anciens coûte 1/1D1 points de Santé Mentale.

Le Million d'élus

...Nyarlathotep, Grand Messager, Toi qui apportes d'étranges joies dans Yuggoth à travers l vide de l'espace, Père du Million d'Élus...

H.P. LOVECRAFT, "CELUI QUI CHUCHOTAIT DANS LES TÉNÈBRES".

Ce Million d'Élus rassemble des créatures et entités ass ciées à Nyarlathotep, et ce Dieu Extérieur est donc con comme le Père du Million d'Élus. Il est peu probable qu'il s



Un du Million d'

vraiment le géniteur de tous les Élus. Certainement, le Dieu Extérieur doit être lié à leur naissance, création ou accession aux pouvoirs ou les avoir choisis pour leur nature remarquablement puissante ou malfaisante.

Ce Million d'Élus est constitué des entités uniques ou des membres particulièrement puissants de diverses races. Nombre d'entre eux usent de pouvoirs divins sans être des dieux ou des Grands Anciens. Appartenir au Million d'Élus n'oblige pas à rejoindre le culte de Nyarlathotep et nombre d'Élus sont pleinement indépendants des dieux ou des Grands Anciens.

Le nombre et la variété des Élus ne permettent pas de donner des caractéristiques. Le Gardien peut les imaginer comme il l'entend.

M'nagalah

Grand Ancien

...Une masse tentaculaire de choses ressemblant à des entrailles boursouflées et à des yeux...

RAMSEY CAMPBELL, "THE TUGGING".



M'nagalah

M'nagalah ne fait l'objet d'aucun culte humain mais il est peut-être adoré par des races extraterrestres, sur d'autres mondes. Un bruit mouillé d'écrasement et de tortillement signale son apparition. M'nagalah se traîne toujours maladivement sur le sol vers toute créature présente, tendant, pour agripper ses victimes, des tentacules aux apparences d'entrailles dégoulinantes et tremblotantes. Même ceux qui invoquent ce Grand Ancien se voient attaqués par cette divinité cancéreuse, à moins d'être protégés par quelques arcanes ou hors de vue de la créature.

Ceux que M'nagalah agrippe sont écrasés ou pénétrés par tous les orifices par des tentacules huileux qui les retournent comme des gants dès le round suivant. Les cadavres sont intégrés dans la masse d'entrailles boursouflées, saignantes et tremblotantes et ne font plus qu'un avec la divinité.

M'NAGALAH, le Dévoreur

FOR 55	CON 80	TAI 50	INT 21	POU 30
DEX 25	Déplacement 16		PV 65	

Bonus aux dommages : +6D6

Armes : Tentacule 80 %, 1D6 + 6D6 ou mort au round suivant.

Armure : Aucune. M'nagalah régénère 25 points de vie par round.

Sortilèges : Tous ceux en rapport avec les Grands Anciens et leurs serviteurs et tous ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir M'nagalah coûte 1D8/3D10 points de Santé Mentale.

Nath-Horthath

Grande Entité

Tel qu'il a toujours été, est encore le temple de turquoise de Nath-Horthath et les quatre-vingts prêtres couronnés d'orchidées sont ceux-là mêmes qui l'ont construit, il y a dix mille ans de cela... Bien que Nath-Horthath soit surtout adoré à Celephais, toutes les Grandes Entités sont mentionnées dans les prières diurnes ; et le prêtre connaissait raisonnablement leurs humeurs.

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Nath-Horthath a l'apparence d'un humain à la peau d'ébène, aux cheveux d'or et aux yeux d'argent dépourvus de pupilles. Il chevauche un lion qui toujours l'accompagne. Il est vêtu d'une cotte de maille d'argent délicatement ciselée, recouverte d'une robe de soie couleur d'azur. Sa tête est ceinte d'une couronne d'or incrustée d'opales noires.

Nath-Horthath est le dieu de Celephais, bien que de petits temples lui soient dédiés çà et là en d'autres lieux des Contrées du Rêve. Les lions sont sacrés à ses yeux et ses adorateurs doivent se garder de leur faire du mal, à moins que leur vie ne soit en péril.

Nath-Horthath est facilement irascible, sauf à l'encontre de ses fidèles, envers lesquels il déploie une suprême patience. Il se querelle à l'occasion avec ses compagnons divins. S'il est provoqué, il combat toujours au moins pendant cinq rounds, même en étant en fâcheuse posture. Il frappe presque immanquablement l'ennemi ayant le POU le plus élevé, dédaignant les adversaires inférieurs qu'il abandonne à ses adorateurs ou à son lion servant.



Nath-Horthath

À chaque round, Nath-Horthath peut faire jaillir de sa main une boule de feu de la taille d'un poing. Chaque 1D10 points de dommages ainsi infligés lui coûte 1 Point de Magie. Les boules de feu font toujours mouche, quelle que soit la distance, à moins que la victime ne réussisse à Esquiver.

Quand Nath-Horthath s'engage en combat rapproché, il peut cueillir dans l'espace une arme enchantée : une masse d'armes en argent avec laquelle il combattra et qui disparaîtra à la fin de l'affrontement.

NATH-HORTHATH, Dieu de Celephais

FOR 60	CON 45	TAI 21	INT 14	POU 20
DEX 24	APP 18	Déplacement 1		PV 33

Bonus aux dommages : +4D6

Armes : Boule de Feu 100 %, 1D10 par Point de Magie ; Masse d'Armes 90 %, 3D6 + bd.

Armure : Une cotte de mailles de 15 points. De plus, elle double le nombre de Points de Magie du dieu, mais uniquement lorsqu'il s'agit de se défendre contre un sort d'attaque.

Sortilèges : Nath-Horthath peut faire apparaître un lion à ses côtés en dépensant 1 Point de Magie. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep et d'autres au gré du Gardien.

Perte de SAN : Aucune.

Nioth-Korghai

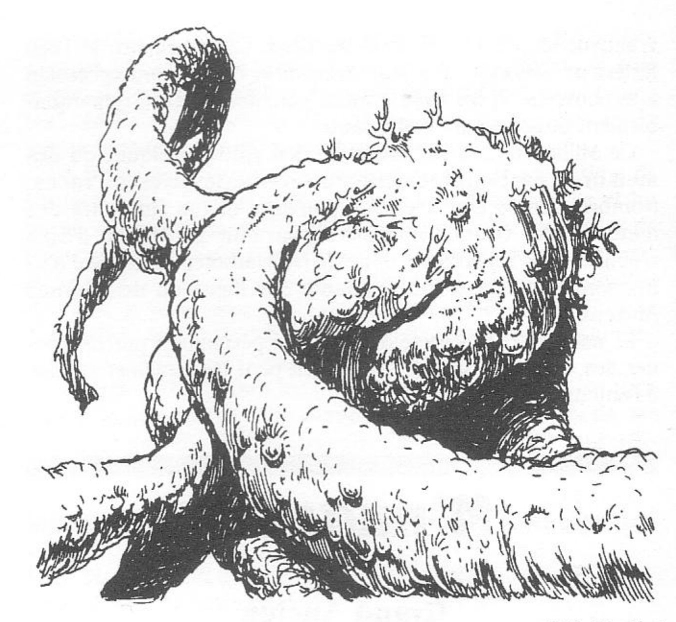
Race Inférieure Indépendante

À l'intérieur, d'immenses formes sombres étaient en suspension. Dans la lumière phosphorescente, elles ressemblaient à des pieuvres noires... Dans l'éblouissant faisceau, il vit qu'elle n'était pas noire mais orange. De près, elle ressemblait moins à une pieuvre qu'à une botte de lianes fongoïdes nouées à un bout.

COLIN WILSON, "LES VAMPIRES DE L'ESPACE".

Les Nioth-Korghai sont une race de vampires qui voyagent à travers le cosmos dans un immense vaisseau spatial de quatre-vingts kilomètres de long. Ils restent endormis dans leur vaisseau jusqu'à ce qu'ils trouvent un monde aux habitants pouvant subvenir à leur vampirisme, ou qu'une forme de vie intelligente prenne contact avec eux. Ces fongoïdes aquatiques sont capables de prendre possession de toute forme de vie qu'ils ont vaincue en lutte POU contre POU.

Une personne possédée par un Nioth-Korghai peut être totalement inconsciente de cette présence étrangère et souffre alors de trous de mémoire correspondant aux festins du vampire. Ces créatures passent dans un autre corps simplement en battant le POU du nouvel hôte. Les Nioth-Korghai parviennent aussi à altérer leur propre corps pour prendre l'apparence des formes de vie rencontrées, mais au prix de 1D10 points de POU, uniquement récupérés en drainant la force vitale d'une victime. Ils peuvent reprendre leur véritable forme à tout moment et sans dépense. Dans le corps d'un hôte ou dans leur corps altéré, les Nioth-Korghai gardent leur FOR, CON, INT et POU.



Nioth-Korghai

Les Vampires de l'Espace se nourrissent de la force vitale des créatures intelligentes, en les enserrant fortement pour les embrasser. Ils drainent alors 1D6 points de POU par round et la victime perd simultanément 1D3 CON et 1D3 APP. Pendant que sa force vitale est aspirée, elle vieillit effroyablement jusqu'à ne plus être qu'une enveloppe ridée et desséchée. Les Vampires de l'Espace peuvent se modérer jusqu'à ne drainer qu'un unique point de POU, ce qui laisse la victime fatiguée mais saine et sauve. Les points de POU, CON et APP drainés par un Nioth-Korghai sont perdus pour toujours.

Quelques Nioth-Korghai vivent peut-être sur Terre, souvenirs d'une visite se perdant dans la nuit des temps. Les Nioth-Korghai adorent Ubbo-Sathla comme le créateur de toute vie, eux-mêmes y compris. Ils se donnent le nom de "fils d'Ubbo-Sathla".

NIOTH-KORGHAI, Vampires de l'Espace

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6+18	28-29
TAI	8D6	28
INT	1D6+12	15-16
POU	3D6+6	16-17
DEX	2D6+6	13
Déplacement 6/10 (nage)	PV 28-29	

Bonus aux dommages moyen : +3D6

Armes : Tentacule 40 %, 1D6 + bd ou immobilisation.
Drain de la Force Vitale automatique quand il y a immobilisation, 1D6 POU, 1D3 CON et 1D3 APP drainés par round.

Armure : Aucune, mais seule la zone du plexus solaire est vulnérable. Toute arme capable d'empaler qui touche cette zone provoque une mort immédiate. Pour frapper là, un investigateur doit réussir un jet sous le dixième de ses chances d'attaque.

Sortilèges : Aucun, normalement.

Perte de SAN : Voir la forme véritable d'un Nioth-Korghai coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

Ny'ghan Grii

Race Inférieure Indépendante

J'eus tout de suite l'impression d'un globe curieusement aplati en haut et en bas, et couvert de ce que je pensais d'abord être une fourrure de poils très longs et épais. Puis je vis qu'il s'agissait d'appendices, de fins tentacules. Sur la surface rugueuse au sommet de la chose, il y avait un œil et, au-dessous, un orifice plissé qui correspondait, peut-être, à la bouche... Une balle luisante et membraneuse couverte de tentacules ophidiens et tortillants — chair ivoirine et translucide, lépreuse et hideuse — un grand œil à facettes où luisait le regard froid du Serpent de Midgard.

HENRY KUTTNER, "THE INVADERS".

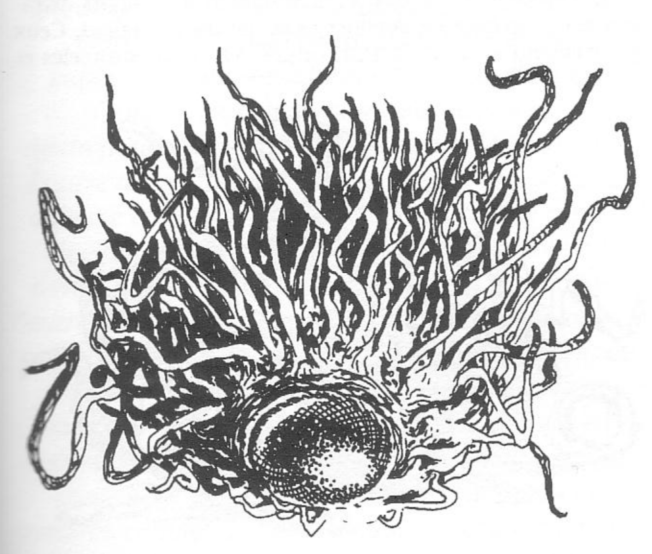
Les Ny'ghan Grii sont de lumineuses créatures sphériques venues d'une autre dimension. Ils se déplacent en rampant ou en flottant et sont accompagnés d'épais brouillards et de froid givrant.

Les Ny'ghan Grii ne sont mentionnés que dans un très petit nombre d'ouvrages et, le plus souvent, seulement comme "les envahisseurs" ou "l'Ennemi". Ils rôdent sur les seuils entre les mondes, à la recherche des sacrifices qui leur permettront d'entrer. Même en l'absence de sacrifice approprié, ils peuvent obtenir de brefs accès à un monde si quelqu'un y a récemment pratiqué une magie capable de perturber la structure spatio-temporelle de la zone.

Ces créatures attaquent une fois par round, utilisant de préférence le froid et leur effet dégénérant. Elles peuvent aussi porter 1D3 attaques de tentacule dans un même round.

Leur attaque par projection de froid couvre d'un souffle glacial une zone de 1,50 mètre de diamètre. Elle leur coûte 2 Points de Magie et inflige 1D6 points de dommages. Cette projection porte à 15 mètres de distance et peut être Esquivée.

Au prix de 2D6 Points de Magie, les Ny'ghan Grii peuvent aussi frapper de dégénérescence une cible unique. Pour cela, ils doivent vaincre les Points de Magie de leur cible sur la Table de Résistance. Quand ils réussissent, leur victime entame un rapide et douloureux processus de dégénérescence qui l'entraîne dans une série de formes de plus en plus bestiales. Les témoins de l'événement perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Une fois commencé, le processus est irréversible et la victime se transforme, en 2D6 rounds, en quelque forme primitive de vie dénuée de toute qualité humaine.


Ny'ghan Grii

NY'GHAN GRII, Envahisseurs Extra-Dimensionnels

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+10	20-21
CON	3D6+6	16-17
TAI	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	2D6	7
Déplacement 2 (reptation)/8 (vol)		PV 17-18

Bonus aux dommages moyen : +1D6

Armes : Tentacules 35 %, bd ;
Projection de Froid 65 %, 1D6 dans un cercle de 1,50 m de diamètre.

Armure : La peau dure et musculeuse des Ny'ghan Grii leur accorde 4 points de protection.

Sortilèges : Un Ny'ghan Grii qui réussit un jet sous INTx5 connaît 1D6 sorts.

Perte de SAN : Voir un Ny'ghan Grii coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

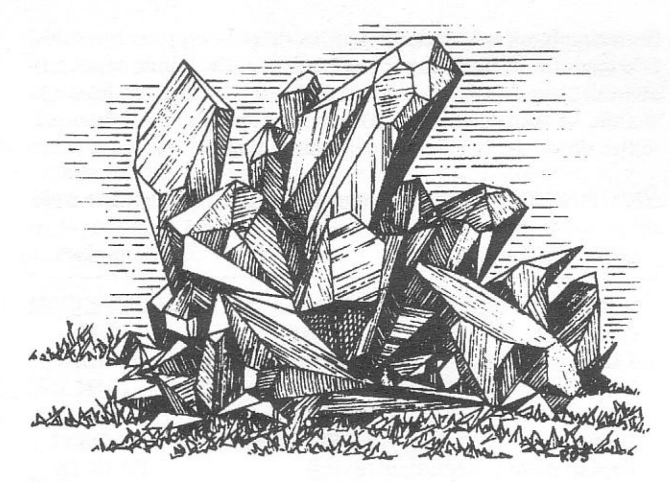
Q'yth-az

Grand Ancien

L'étrange formation minérale dominait l'assemblée, un amas de cristaux colossaux, scintillant d'une lumière intérieure inexplicable... qui bougeaient, poussaient... croissaient et se contractaient. D'énormes cristaux facettés bourgeonnaient telles des fleurs hors de la masse écrasante. Un spectre démentiel de couleur et de lumière étincelait et brillait à travers l'entité indistincte et translucide... De longs filaments de cristaux aigus poussèrent hors de la formation et couvrirent le sol alentour comme s'il gelait... À chaque fois qu'un filament touchait une chose vivante, ses minéraux s'en trouvaient modifiés — et dominaient alors. Toutes les choses touchées se transformaient en roches dures et vitreuses, concrétions minérales préservées pour toujours.

SCOTT DAVID ANIOLOWSKI, "AN EARLY FROST".

Q'yth-az ne fait l'objet d'aucun culte sur Terre mais il est peut-être adoré sur des mondes lointains. À l'époque actuelle, quelques adeptes du mouvement New Age peuvent servir sans le savoir ce Grand Ancien. De tels individus, fréquemment en contact avec des pierres et des cristaux, risquent de devenir les dupes de Q'yth-az et de ses rêves et visions psychiques.



Q'yth-az

Cet extraterrestre réside dans le lointain monde sans lumière de Mthura. Cristalloïde conscient, il a le pouvoir d'envoyer ses pensées et suggestions partout où il veut par le biais de formations minérales. Des humains psychiquement sensibles peuvent recueillir ces pensées quand ils sont au contact de formations cristallines. Souvent, l'influence du Grand Ancien se manifeste chez ces personnes par des rêves. Il lui arrive même de posséder certains individus particulièrement réceptifs qui ont été en contact avec des cristaux pendant de longues périodes et de les utiliser pour venir sur la Terre. Il transforme et absorbe complètement son hôte humain quand il se manifeste.

Le Grand Ancien ne peut se déplacer mais il étend et réabsorbe à volonté ses filaments cristallins. Toutes les cellules vivantes touchées par le gel de ses tentacules de cristal se transforment en formations minérales solides. Q'yth-az peut aussi utiliser son poids et taille énormes pour écraser ses victimes en laissant tomber de gigantesques concrétions minérales formées de lourds cristaux aigus.

Q'yth-az ne peut se manifester et rester sur Terre que si le ciel est clair et que Mthura est visible sur l'horizon. Toute obstruction, une forte couverture nuageuse, par exemple, interdit toute manifestation du Grand Ancien ou le renvoie sur Mthura l'Obscure.

Q'YTH-AZ, L'Intellect Cristalloïde

FOR 200	CON 95	TAI 115	INT 15	POU 25
DEX 6	Déplacement 0		PV 105	

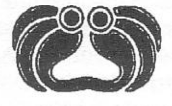
Bonus aux dommages : +19D6

Armes : Filament 90 %, transformation en cristal ; Écraser 80 %, 19D6.

Armure : 15 points de solides cristaux. De plus, Q'yth-az régénère 1D10 points par round.

Sortilèges : Q'yth-az se sert des sorts qui affectent l'esprit (Domination, Fascination, Hypnotisme, etc.), mais il peut aussi disposer de tous les sorts souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Q'yth-az coûte 1D8/5D10 points de Santé Mentale.



Rejetons de l'Abysse Vert

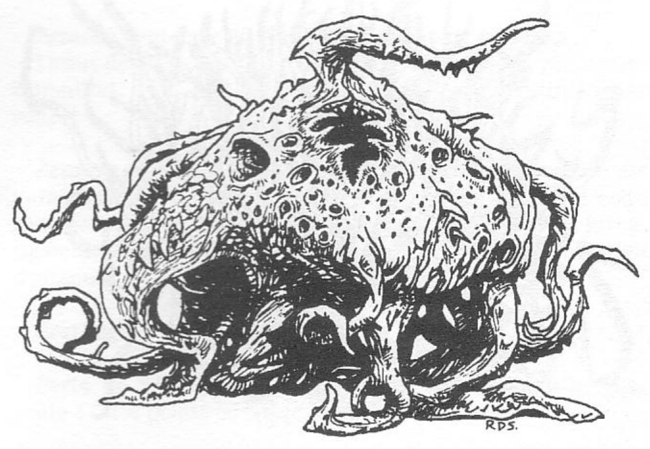
Race Supérieure Indépendante

Il semblait onduler, changeant de seconde en seconde ; la chose gélatineuse s'élevait à une hauteur de peut-être trois mètres puis retombait, s'enflait, répandait en avant des tentacules gluants. La totalité de son enveloppe caoutchouteuse était enduite d'une sève viciée, une espèce de colle goudronneuse qui semblait sourdre des pores monstrueux de son cuir. Je pense que c'était cette mucosité bleuâtre qui libérait cette puanteur rance augmentant à chaque instant, à chaque pouce de son avance baveuse... Au centre approximatif de la masse putride bleu noir, un trou écumant qui semblait être une bouche rudimentaire inspirait et expirait selon un rythme obscène. C'était de cette ouverture dans la peau plissée et reptilienne qu'émanait, écœurant, étouffé par la morve, le chant de Yoth Kala. En fait, il n'y avait pas de visage mais presque un pied au-dessus de la plaie vive de la bouche, un unique tentacule ophidien se tortillait de tous côtés, tâtonnant, comme aveugle : un périscope de chair surgit de l'enfer...

C. HALL THOMPSON,
"THE SPAWN OF THE GREEN ABYSS".

Les Rejetons de l'Abysse Vert habitent les océans et les mers de la Terre. Quoiqu'ils ressemblent aux Shoggoths, ils sont extrêmement évolués et intelligents. Ils vivent en sociétés aquatiques et sont dirigés par une reine appelée Zoth Syra. Les Rejetons de l'Abysse Vert ont l'apparence d'une gélatine bleuâtre aux traits divers et changeants. Ils forment à volonté membres et organes sensoriels, généralement accompagnés de bouches rudimentaires. D'une intelligence élevée, ils peuvent parler et apprendre d'autres langages.

Les Rejetons de l'Abysse Vert entonnent des chants extraterrestres capables de dominer ceux qui les entendent. Ceux qui échouent à un jet de POU contre POU sont ensorcelés et



Rejeton de l'Abysse Vert

obéissent à tous leurs ordres. Par la suite, la victime peut essayer de rompre le sort en faisant, à chaque round, un jet de 1D100 sous son POU. Un jet de Psychanalyse réussi par un compagnon peut aussi annuler la transe.

Les Rejetons de l'Abysse Vert attaquent en écrasant leur victime ou avec 1D3 pseudopodes qui peuvent viser, à chaque round, autant de cibles. Ces organes ont une portée égale à la TAI de la créature en mètres. Un Rejeton peut aussi choisir la Lutte comme attaque.

REJETONS DE L'ABYSSE VERT, Ensorcelantes Entités des Profondeurs

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	10D6	35
CON	7D6	24-25
TAI	14D6	49
INT	2D6+10	17
POU	5D6	17-18
DEX	1D6	3-4
Déplacement 10 en roulant		PV 36-37

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Armes : Écrasement 80 %, bd ;
Pseudopodes 60 %, 1/2 bd ou Lutte.

Armure : Aucune mais les Rejetons de l'Abysse Vert sont immunisés contre les armes normales. Les sorts, les armes enchantées, le feu, l'électricité et les agents chimiques leur infligent des dégâts. Ils régénèrent 1D3 points de vie par round jusqu'à ce qu'ils meurent.

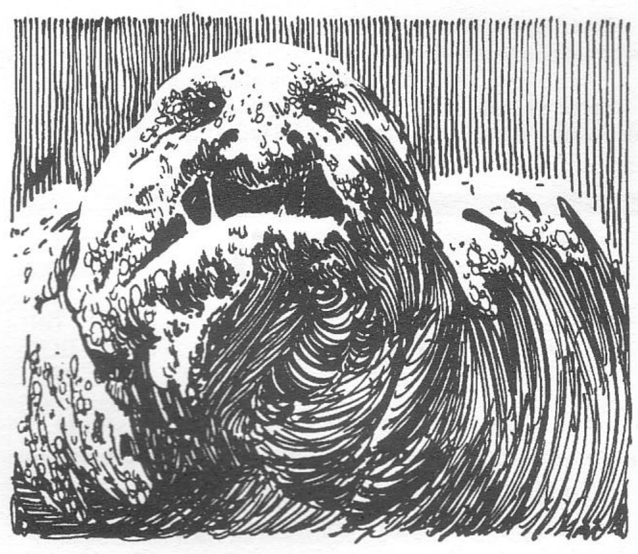
Sortilèges : Chaque Rejeton a un pourcentage de chance égal à son INT de connaître 1D6 sorts.

Perte de SAN : Voir les Rejetons de l'Abysse Vert coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

Rlim Shaikorth

Grand Ancien

Il ressemblait un peu à un gros ver blanc mais sa taille dépassait celle de l'éléphant de mer. Sa queue à moitié lovée était aussi épaisse que les bourrelets de son corps, dont l'extrémité supérieure se dressait au-dessus du dais en formant un disque blanc sur lequel se distinguaient de vagues linéaments. D'un bord à l'autre de ce disque facial se tordait une bouche odieuse qui s'ouvrait et se refermait sans cesse, révélant un orifice pâle dénué de langue et de dents. Deux orbites se détachaient, l'une contre l'autre, au-dessus de narines plates — mais aucun œil ne les habitait ; de temps en temps, on voyait seulement poindre des globules d'une couleur sanguinolente, ronds comme des billes, qui en jaillissaient brusquement pour venir s'écraser au pied du dais. Là, deux colonnes pourpres et sombres comme du sang coagulé se dressaient sur le sol de glace telles des stalagmites ; elles



Rlim Shaikorth

s'étaient apparemment formées au fil du temps, sous ce jet ininterrompu de globules.

CLARK ASHTON SMITH,
"LA VENUE DU VER BLANC".

Rlim Shaikorth est rarement révéré de nos jours mais ses faveurs étaient, il y a bien longtemps, recherchées par les sorciers hyperboréens et certaines sectes mystiques. Le Ver Blanc dévore bien souvent ses adorateurs.

Il réside dans une citadelle gelée sur un iceberg de glace éternelle appelé Yikilth, descendu sur Terre depuis les étoiles. Yikilth flotte sur les mers désolées du nord, autour du Groenland, et pénètre parfois dans les eaux de villes côtières où Rlim Shaikorth cherche des adorateurs. La présence de Yikilth fait baisser les températures et le gel frappe ces villes. Un séjour prolongé du glacier fait geler les plantes et les animaux, et parfois les humains. Ceux que le Ver Blanc a solidifiés ne dégèlent jamais et restent pour toujours des statues de glace.

Le Ver Blanc attaque en avalant ses proies, généralement quand elles sont endormies. Ceux que le Grand Ancien absorbe ne peuvent être sauvés ; ils ne font plus qu'un avec la divinité. Rlim Shaikorth peut aussi geler ses victimes en luttant POU contre POU avec elles. Celles qui sont vaincues, perdent alors 1 point de CON par round alors qu'elles se refroidissent encore et encore. Quand leur constitution tombe à zéro, elles sont gelées, solidifiées et définitivement mortes. Celles qui résistent au POU de Rlim Shaikorth perdent seulement 1D3 points de CON.

Le sang de ce Grand Ancien inflige 1D10 points de dommages par round, ce qui rend les attaques contre lui bien dangereuses.

RLIM SHAIKORTH, Le Ver Blanc

FOR 25	CON 65	TAI 25	INT 18	POU 20
DEX 12	Déplacement 10		PV 45	

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Avaler 75 %, tue sur le coup.

Armure : 10 points de chairs graisseuses. Quand cette armure est percée ou tailladée, la blessure laisse échapper un flot de sang mortel qui provoque 1D10 points de dommages corrosifs par round. L'eau rince ce sang caustique.

Sortilèges : Tous les Appeler et Contacter, plus tous les sorts souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir Rlim Shaikorth coûte 1D4/2D8 points de Santé Mentale.

Saaitii

Grand Ancien

Je le vis, énorme et pâle, à travers l'instable entonnoir tourbillonnant du nuage — un monstrueux groin fétide sortant de cet abysse inexplorable... Il s'éleva encore tel un énorme tertre pâle. À travers les éclaircies du nuage, je vis un petit œil... Un œil de cochon d'où luisait l'éclat infernal d'une sorte de compréhension ignoble.

WILLIAM HOPE HODGSON, "LE VERRAT".

Saaitii se manifeste comme une horreur porcine au corps boursouflé et cadavérique, recouvert du cuir épais et ridé des rhinocéros. Le Grand Ancien possède douze pattes, ou plus, aux sabots fendus, un unique œil noir et minuscule, et trois gueules pleines de dents et de défenses de sanglier sous son unique groin porcin.

Saaitii n'est l'objet d'aucun culte de la part des humains.

Ce dieu mineur vit dans un royaume d'obscurité et de labyrinthes souterrains. Il attaque les âmes de ses victimes, se les approprie et les emmène dans son repaire infernal où il les dévore. Saaitii doit d'abord vaincre le POU de sa proie avec le sien. S'il réussit, le Porc commence par drainer 1D3 POU toutes les nuits. Quand le POU de la victime tombe à zéro, elle meurt, l'âme dévorée par le Grand Ancien. Ceux qui sont ainsi attaqués souffrent d'horribles cauchemars saisissants où ils se voient descendre dans des labyrinthes et obscurités infernales alors que retentit un chœur démentiel de grognements et hurlements porcins. Pendant ces cauchemars, la victime du Grand Ancien se comporte étrangement, tombe dans un état comateux et grogne comme un cochon. Ses yeux restent partiellement ouverts et s'emplissent de terreur. Une fois qu'elle entre dans le monde onirique de Saaitii, rien ne peut plus la réveiller.

Les victimes du Porc servent bien souvent de point focal à une entrée du Grand Ancien dans notre dimension. Saaitii annonce son arrivée par d'étranges mares ou par des nuages d'ombre qu'accompagne le bruit lointain des porcs qui hurlent.



Saaitii

Pour attaquer, il piétine ses victimes, les mord d'une de ses bouches ou les éventre avec ses longues défenses.

SAAITII, Le Porc

FOR 45	CON 75	TAI 35	INT 20	POU 25
DEX 12	Déplacement 10		PV 55	

Bonus aux dommages : +4D6

Armes : Piétinement 80 %, 3D10 + bd ;
Morsure 50 %, 2D6 ;
Défenses 70 %, 1D10 + bd.

Armure : 10 points de cuir épais.

Sortilèges : Création de Portail, Déflagration Mentale, Fascination, Hypnotisme, Instiller la Peur, Trou de Mémoire et tout autre que le Gardien estime approprié.

Perte de SAN : Voir Saaitii coûte 1D8/1D20 points de Santé Mentale.

Shugoran

Avatar de Nyarlathotep

Une sorte de croque-mitaine... ses ailes étaient noires... qui l'espionnait par la fenêtre et qu'elle décrivit comme un grand nègre portant un masque à gaz ou de plongée... près de la fenêtre, ils avaient découvert des empreintes qu'aurait pu laisser un homme lourd portant des palmes.

T.E.D. KLEIN, "BLACK MAN WITH A HORN".

Shugoran est un démon ou croque-mitaine connu dans certaines parties de l'Asie et de l'Afrique. C'est une créature toute noire, à la peau rugueuse et écailleuse avec de petites nageoires tels des ailes, des pieds palmés et une longue trompe. Certaines tribus Tcho-Tcho adorent Shugoran comme le Héraut de la Mort, le messager annonciateur de la fin.

Il attaque en fixant sa trompe noire sur la bouche et le nez de la cible et aspire l'air de ses poumons, la tuant instantanément. Une victime d'une telle attaque se signale par d'horribles marbrures pourpres sur le visage et par des morceaux de poumon qui lui sortent de la bouche comme si son corps avait été retourné comme un gant. Une Esquive réussie permet d'éviter cette attaque.

**SHUGORAN,
L'Homme Noir avec une Corne, Héraut de la Mort**

FOR 45	CON 128	TAI 22	INT 45	POU 40
DEX 30	Déplacement 14/20 (nage)		PV 75	

Bonus aux dommages : +3D6

Armes : Griffes 75 %, 1D6 + bd ;
Trompe 90 %, mort automatique au round suivant.

Armure : 10 points de cuir gluant. Shugoran peut régénérer 1 point de vie par Point de Magie dépensé.



Shugoran

Compétences : Discrétion 85 %.

Sortilèges : Au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir Shugoran coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

Shugoran, Enfants de

Race Inférieure de Serviteurs

Je me souviens bien de cette peau suspendue au-dessus du Traders' Club à Singapour, et qui, d'après la tradition, représentait l'enfant de cette fabuleuse créature : ses ailes étaient noires, comme la peau d'un hottentot.

T.E.D. KLEIN, "BLACK MAN WITH A HORN".

L'Homme Noir avec une Corne peut engendrer une version plus petite de lui-même, un gardien ou serviteur, dont il gratifie parfois un fidèle apprécié. Les membres de cette race de serviteurs sont les exactes répliques de leur géniteur, mais en plus petits et moins puissants.



Enfant de Shugoran

ENFANTS DE SHUGORAN, Horreurs Amphibies

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+8	18-19
CON	3D6+12	22-23
TAI	2D6+8	15
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+8	18-19
Déplacement 8/10 (nage)		PV 18-19

Bonus aux dommages moyen : +1D6

Armes : Griffes 25 %, 1D6 + bd ;
Trompe 30 %, mort automatique au round suivant.

Armure : 3 points de cuir visqueux.

Compétences : Discrétion 50 %.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir un Enfant de Shugoran coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Sphinx, Enfants du

Race Inférieure de Serviteurs

Je ne regarderai pas la procession de ces choses, décidais-je désespérément en entendant leurs articulations grinçantes et leurs respirations asthmatiques par-dessus la morte musique et cadence. Heureusement, elles ne parlaient pas... mon Dieu ! Leurs torches folles commencèrent à projeter des ombres à la surface de ces colonnes stupéfiantes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines et porter des torches... des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodile...

H.P. LOVECRAFT ET HARRY HOUDINI, "PRISONNIER DES PHARAONS".

Cette progéniture monstrueuse du Sphinx prend des apparences variées : hommes à tête de taureau, d'ibis, de faucon, de chat, de crocodile, d'hippopotame, de chacal, etc. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptienne sont possibles.

Tous les Enfants du Sphinx sont capables de quelque forme d'attaque. Nombre d'entre eux disposent d'attaques spéciales en rapport avec leur moitié animale.

Les Enfants du Sphinx ne se rencontrent qu'en Égypte et dans les régions désertiques environnantes, sauf raison particulière.

ENFANTS DU SPHINX, Peuple du Désert

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+8	15
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Déplacement 7		PV 14

Bonus aux dommages moyen : +1D4

Armes : Coup de Poing (tous) 50 %, 1D3 + bd ;
Coup de Pied (tous) 25 %, 1D6 + bd ;
Coup de Bec (tête de faucon) 30 %, 1D4 ;
Coup de Bec (tête d'ibis) 25 %, 1D3 ;
Coup de Corne (tête de bélier) 35 %, 1D6 + bd ;
Coup de Corne (tête de taureau) 35 %, 2D6 + bd ;
Morsure (tête d'âne) 35 %, 1D8 ;
Morsure (tête de chacal ou hyène) 40 %, 1D6 ;
Morsure (tête de crocodile) 35 %, 1D10 + bd ;
Morsure (tête de guépard ou de lion) 40 %, 1D10.
Morsure (tête d'hippopotame) 35 %, 1D10 ;
Morsure (tête de serpent) 35 %, 1D3 + poison de TOX 10.

Armure : 2 points de peau.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir les Enfants du Sphinx coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.



Enfants du Sphinx

Summanus

Grand Ancien

Ses oreilles étaient trapues et ramassées et ses sourcils broussailleux surmontaient des yeux terriblement pénétrants... Il n'avait pas de bouche... Sous les yeux et le nez, le visage était lisse. Un pan de son manteau s'écarta près du sol et un long tentacule blanc à pointe rouge sang glissa en vue.

BRIAN LUMLEY, "WHAT DARK GOD ?".



Summanu

Summanus est un Grand Ancien mineur qui prend l'appa-rence d'un homme très grand et mince, à la peau grise crayeuse, dépourvu de bouche. Cette dernière est remplacé par un unique tentacule attaché à son abdomen.

Quand le Grand Ancien se nourrit ou accepte un sacrific ce tentacule pénètre les chairs de la victime et aspire tout sang qu'elle contient. Summanus peut aussi plonger ses vi times dans une transe étrange en battant leur POU avec sien. Ces dernières sont alors pleinement conscientes de le environnement mais incapables de mouvoir la moindre part de leur corps. Le Grand Ancien peut emprisonner dans cet transe autant de personnes qu'il veut tant qu'elles rester visibles et à moins de quinze mètres. Les victimes ne sont lib rées que lorsque Summanus le désire ou qu'il est chassé.

On trouve des informations sur Summanus dans un ouvra excessivement rare : *Les Rituels Toscans*.

SUMMANUS, Le Marcheur de l'Obscurité, Monarque de la Nuit

FOR 24	CON 63	TAI 17	INT 20	POU 2
DEX 16	Déplacement 9		PV 40	

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Tentacule 100 %, 1D3 le premier round et perte 1D4 points de FOR à chaque round qui suit ;
Griffes 100 %, 1D6 + bd.

Armure : Summanus ne subit que les dommages minima prévus pour chaque arme et, de plus, il peut régénérer 1 poi de vie par Point de Magie dépensé.

Sortilèges : Summanus connaît la plupart des sorts Inv quer, Contrôler et Contacter et tous ceux souhaités par le G dien.

Perte de SAN : Voir Summanus coûte 1/1D8 points Santé Mentale.



Tamash

Grande Entité

...Puisque l'arrêt des rêves démontrait clairement que c'était quelque chose que les Grands Entités souhaitaient lui cacher.

H.P. LOVECRAFT,
"À LA RECHERCHE DE KADATH".

Les statues de Tamash le représentent avec une peau d'argent et des cheveux et une barbe d'anthracite. Il est petit mais très musclé. Il porte une robe d'or et s'appuie sur un bâton de lapis-lazuli. Son chef est couronné de laurier doré.

Le culte de Tamash, comme ceux de Zo-Kalar et Lobon, est passablement tombé en désuétude après la destruction de Sarnath. Mais ce patron des sorciers gardera toujours des adorateurs.

Tamash est un maître de l'illusion. Il peut créer et maintenir un ou plusieurs mirages tant que leur volume total n'excède pas quatre kilomètres cubes. Ces illusions se dispersent au toucher. Il peut également produire des illusions entraînant des pertes de SAN (comme la vue d'Azathoth), mais on considère alors que la victime réussit automatiquement son jet de Santé Mentale.

TAMASH, Maître des Illusions

FOR 35	CON 40	TAI 10	INT 17	POU 40
DEX 21	APP 20	Déplacement 10		PV 25

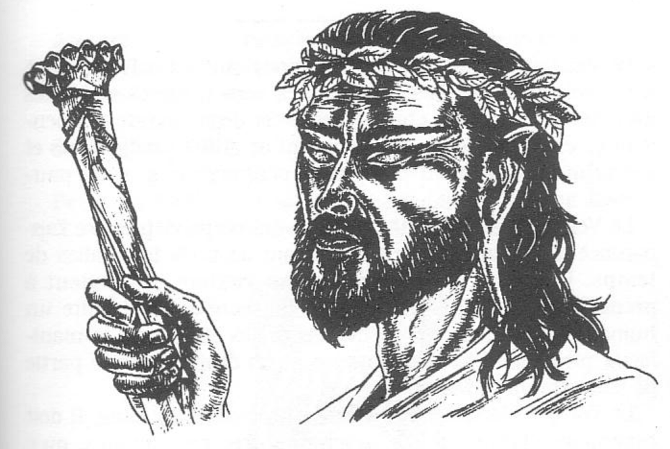
Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Bâton 85 %, 1D8 + bd.

Armure : Tamash peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui lui apporte 10 points d'armure.

Sortilèges : Les illusions et tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep. Il connaît aussi tous les sorts développés dans les Contrées du Rêve qui ne servent pas à Invoquer, Contrôler, Contacter ou Appeler.

Perte de SAN : Aucune.



Tamash

Tawil at'Umr

Avatar de Yog-Sothoth

Il y avait aussi une autre forme, qui n'occupait aucun piédestal, mais semblait planer ou flotter au-dessus de l'espèce de plancher de nuage du niveau inférieur. La silhouette n'avait pas vraiment de forme fixe mais suggérait par instants quelque chose de vaguement parallèle ou antérieure à la forme humaine bien qu'elle soit moitié plus grande qu'un homme ordinaire. Elle semblait, comme les formes sur les piédestaux, complètement couverte d'une cape taillée dans quelque tissu de couleur neutre ; et Carter ne pouvait repérer de trous pour les yeux. Elle n'en avait probablement pas besoin car elle paraissait appartenir à un ordre d'existence qui se situait, par son organisation et ses possibilités, très au-delà des contingences physiques.

H.P. LOVECRAFT ET E. HOFFMAN PRICE,
"À TRAVERS LES PORTES DE LA CLÉ D'ARGENT".



Tawil at'Umr

Tawil at'Umr, une des manifestations de Yog-Sothoth, est l'Entité Très Ancienne. Guide et gardien du portail, Tawil at'Umr offre le Portail Ultime aux voyageurs valeureux et dirige la cérémonie qui permet leur passage. Premier parmi les Entités Anciennes, Tawil at'Umr est l'entité la plus fréquemment rencontrée et l'on sait qu'elle sert de guide à de puissants rêveurs et voyageurs. Tawil at'Umr est la seule Entité Ancienne dont on connaisse le nom.

TAWIL AT'UMR, Guide et Gardien du Portail, l'Entité Très Ancienne

FOR —	CON 200	TAI 25	INT 40	POU 100
DEX 30	Déplacement 25		PV 113	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Toucher 100 %, transport ou destruction instantanée.

Armure : Aucune, mais Tawil at'Umr n'est affecté que par les armes enchantées et la magie.

Sortilèges : Tawil at'Umr connaît tous les sortilèges.

Perte de SAN : Aucune, à moins que Tawil at'Umr ne retire son vêtement protecteur ; sa vue provoque alors une perte de 1D20/1D100 points de Santé Mentale.

Tru'nembra

Dieu Extérieur

Et puis je crus entendre une note plus tenue, plus aiguë, qui ne venait pas de la contrebasse ; une note calme, délibérée, moqueuse qui s'élevait au loin à l'Ouest... Un espace inimaginable, tout en mouvements et musiques, qui ne ressemblait à rien de terrestre.

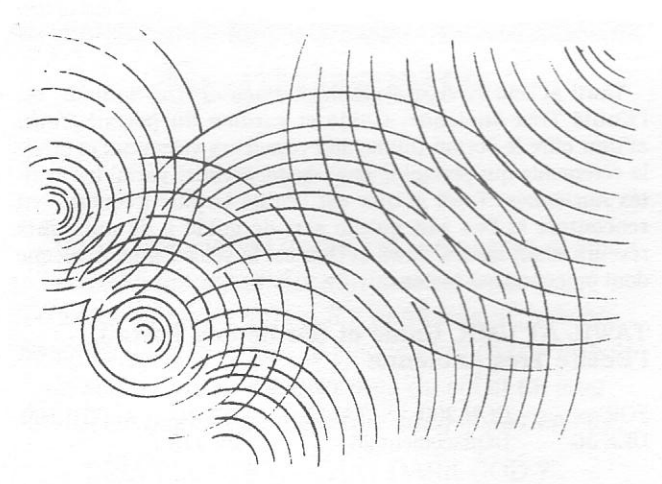
H.P. LOVECRAFT, "LA MUSIQUE D'ERICH ZANN".

Tru'nembra est adoré par quelques fous solitaires. Les fidèles de ce Dieu Extérieur sont généralement des génies déments de la musique, ayant recherché ou attiré l'attention de cette entité extraterrestre par leur remarquable talent. Une fois qu'un prodige musical a retenu l'attention de Tru'nembra, le Dieu Extérieur le visite et chante dans sa tête. Son protégé augmente ses connaissances et compétences musicales mais perd sa santé mentale du fait de ces visites : l'Ange de Musique et ses chansons deviennent une obsession. Finalement, le musicien est emmené à la cour d'Azathoth et, pour l'éternité, joue pour le Sultan Démoniaque et ses courtisans. Tru'nembra emporte parfois physiquement sa victime à la Cour du Chaos mais souvent il se contente de l'âme, laissant derrière lui un corps sans vie qui, même dans la mort, continue de jouer sa musique adorée (les témoins doivent faire un jet de Santé Mentale pour une perte de 1/1D8 points de SAN).

Être de son, Tru'nembra se manifeste comme une musique désincarnée, extérieure, entêtante. Se couvrir ou se boucher les oreilles ne protège pas contre lui et ses attaques, ni des pertes de Santé Mentale associées au Dieu Extérieur. Même les sourds ne sont pas immunisés.

Il attaque avec une puissante onde sonore qui inflige 1D10 points de dommages par round à tout ce qui se trouve dans les 100 mètres. Fenêtres brisées, rupture des vaisseaux capillaires, etc. en sont les conséquences typiques. Une exposition prolongée à sa musique est mortelle. Tru'nembra peut aussi émettre une impulsion sonique infligeant 1D100 points de dommages à une cible unique. Les effets en sont souvent dévastateurs : métal tordu, os brisés, etc. Les attaques de Tru'nembra ne peuvent pas être Esquivées.

Tru'nembra se déplace à la vitesse du son. Dépourvu de corps physique, il est immunisé contre la plupart des attaques. Seuls certains sorts qui affectent l'INT ou le POU sont efficaces contre lui. Les appareils qui interfèrent avec les ondes sonores peuvent lui infliger des dégâts ou le chasser. Un musicien peut tenir un temps Tru'nembra à distance avec sa musique s'il trouve les bons accords.



Tru'nembra

TRU'NEMBRA, L'Ange de Musique

FOR —	CON —	TAI —	INT 14	POU 60
DEX —	Déplacement vitesse du son			PV 60

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Onde Sonore automatique, 1D10 par round dans les 100 mètres ;
Impulsion Sonique 75 %, 1D100.

Armure : Aucune, mais ce son vivant ne peut être affecté que par les sorts qui affectent l'INT ou le POU et par les mécanismes qui interfèrent avec les ondes sonores.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Entendre ou rencontrer Tru'nembra coûte 1/2D10 points de Santé Mentale.

Le Ver qui Marche

Entité Unique

Où rumine, solitaire et laid,
Un esprit mort et désolé ;
Un esprit antique et impie,
Écrasé de mélancolie...

H.P. LOVECRAFT, "THE NIGHTMARE WALK".

Le Ver qui Marche est un être répugnant ; il a l'apparence d'un cadavre décomposé aux teintes vertes, noires et bleues avec des morceaux de chair putréfiée et dégoulinante qui pendent çà et là. Ses doigts se prolongent de griffes prodigieuses et ses orbites renferment des globes oculaires nus, sans paupières.

Le Ver qui Marche peut masquer son corps et prendre l'apparence d'un humain normal pendant de brefs intervalles de temps. En lisant les pensées de sa victime, il parvient à prendre les traits de celle qui lui fait confiance. Il imite un humain normal pour approcher ses proies et ne peut se manifester pleinement tant qu'il ne les a pas drainées d'une partie de leurs Points de Magie.

Le Ver qui Marche est une horreur assoiffée de sang. Il doit cependant établir un lien psychique avec ses victimes, qu'il crée en opposant victorieusement son POU à celui de la cible.



Le Ver qui Marche

Une fois emportée cette lutte de POU, il draine immédiatement 6 Points de Magie qu'il utilise pour se manifester pleinement. Sans cette ponction, il ne peut apparaître sous sa forme véritable et doit conserver une apparence humaine.

Le Ver qui Marche ne peut se gorger de sang que sous sa forme véritable. S'il le faut, il rend plusieurs visites à la cible de son choix, cachant toujours sa hideur sous l'apparence d'une personne normale jusqu'à ce qu'il réussisse à vaincre son POU.

Le Ver qui Marche déchiquette ses victimes en portant deux attaques de griffes par round. Il est immunisé contre les armes matérielles quand il n'est pas sous sa forme véritable. Sous cette dernière, les armes à feu ne l'affectent pas, mais toutes les autres armes lui infligent les dommages normaux. Sous sa forme déguisée, les balles et autres armes traversent sa manifestation immatérielle sans lui faire aucun mal.

Une fois que le Ver qui Marche a établi un lien psychique avec sa victime et drainé une partie de ses Points de Magie, il ne s'enfuit pas et ne cherche pas à éviter la confrontation. Il combat au contraire en essayant de tuer le plus de monde possible. Ce n'est qu'après avoir abattu ses adversaires qu'il disparaît dans sa propre dimension. Si le Ver qui Marche est tué, son essence réintègre ce plan où il se reforme. Le corps physique qu'il abandonne alors n'est plus qu'un cadavre horriblement putréfié aux longs ongles fendillés.

LE VER QUI MARCHE, Horreur Putréfiée

FOR 16	CON 15	TAI 11	INT 12	POU 11
DEX 15	Déplacement 8		PV 13	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Griffes 50 %, 1D6.

Armure : Aucune, mais le Ver qui Marche ne peut être blessé que sous sa forme véritable et reste, même alors, immunisé contre les armes à feu.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir la forme véritable du Ver qui Marche coûte 0/1D10 points de Santé Mentale.



Voormis

Race Inférieure Indépendante

Ils n'étaient qu'à demi dressés et leurs têtes hirsutes lui arrivaient à peine aux cuisses ou aux hanches tandis qu'ils grondaient et claquaient des mâchoires comme des chiens ; et ils griffaient de leurs ongles en hameçon...

CLARK ASHTON SMITH,
"LES SEPT SORTILÈGES".

Les Voormis sont une race d'humanoïdes primitifs d'aspect canin, qui vivent dans de profondes et sombres cavernes. Ces créatures nocturnes sont des chasseurs rusés et sauvages qui défendent férocement leurs compagnes et leur progéniture. Ces brutes ignorent la peur et les femelles sont encore plus sauvages que les mâles. Les Voormis adorent le Grand Ancien Tsathoggua.

Bien que les Voormis soient maintenant pratiquement éteints, quelques tribus isolées existent peut-être encore dans l'hémisphère nord. On pense que ces créatures sont les ancêtres des Sasquatch.

VOORMIS, Humanoïdes Sauvages

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6+8	15
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+3	10
INT	1D4+6	8-9
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 30 %, 1D6 + bd ;
Morsure 30 %, 1D4.

Armure : Aucune.



Voormis

Sortilèges : Si un Voormis réussit un jet de 1D100 sous son INT, il connaît 1D3 sorts : Contacter Tsathoggua et Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua sont parmi les plus courants.

Perte de SAN : Voir un Voormis coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Vorvadoss

Dieu Très Ancien

Alors, de l'obscurité, s'éleva un visage. Je le vis à travers un halo de brouillard argenté qui l'entourait comme un voile. Il était absolument inhumain car les traits entrevus suivaient un dessin étranger à l'Humanité... À travers le brouillard argenté, je distinguais des creux étranges, des courbes et des plans fantastiques. Seuls les yeux étaient nets, indubitables — noirs comme les déserts de vide entre les étoiles, froids dans leur sagesse d'un autre monde. Il y avait de minuscules flammes qui dansaient dans ces yeux et d'autres flammes encore jouaient sur l'étrange figure inhumaine.

HENRY KUTTNER, "THE INVADERS".

Vorvadoss, un des rares Dieux Très Anciens à être nommés, est adoré sur des mondes lointains, mais presque inconnu sur Terre. Il aide ses fidèles ou ceux qui font appel à lui mais n'attaquera jamais une autre divinité ; au lieu de cela, il parle avec son invocateur et le conseille d'une voix cristalline et tintante. Le discours du Dieu Très Ancien reste mystérieux ; il offre des indices mais jamais de réponse ou de solution directe. Parfois, il accorde des sorts à ceux qui les demandent, généralement contre un paiement : un sacrifice de POU, la destruction de quelque monstrueuse entité, etc.

Vorvadoss peut transporter des êtres vers d'autres plans, mondes ou époques, à volonté. Si la cible n'est pas d'accord, elle peut lui résister par un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance.



Vorvadoss

VORVADOSS, Celui qui Allume la Flamme

FOR 45	CON 42	TAI 28	INT 50	POU 75
DEX 20	Déplacement 10		PV 35	

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Coup de Poing 100 %, 1D6 + bd.

Armure : Vorvadoss peut bénéficier de 1 point d'armure par Point de Magie dépensé. Il régénère 1D3 points de vie par Point de Magie dépensé.

Sortilèges : Au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir Vorvadoss coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

Voyageurs

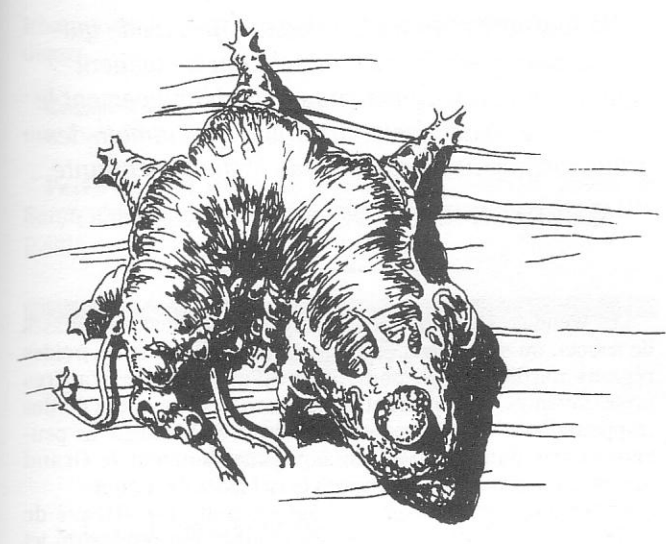
Race Inférieure Indépendante

...Sous cette forme, nous avons habité les plus complexes réseaux cérébraux de trois cents races, liés à eux inextricablement et confortablement, tel un lierre vivace à un treillage. Nous avons regardé depuis les fenêtres de trop nombreux masques différents pour regretter nos propres sens vestigiels... Il est bien préférable d'enfiler, comme nous le faisons, des êtres vivants complets et d'avoir d'un seul coup leurs membres, organes, mémoire et pouvoirs — tous aussi étroitement soumis à notre volonté que peut l'être le gant à la main qui le porte.

MICHAEL SHEA, "THE AUTOPSY".

Les Voyageurs sous forme larvaire traversent, de monde en monde, les profondeurs de l'espace dans des vaisseaux translucides pas plus grands que des ballons de basket. Pour éviter d'être détectés, ils gagnent la surface des planètes sous le couvert des pluies de météorites. Ces parasites extraterrestres peuvent détruire leur vaisseau quand ils se sentent repérés : l'explosion provoqué par le système d'autodestruction est assez puissante pour raser une rue entière. Tous ceux qui se trouvent à moins de 5 mètres se voient infliger 10D6 points de dommages, 8D6 de 6 à 10 mètres, 6D6 de 11 à 15, etc.

Les Voyageurs se terrent jusqu'à ce qu'ils envahissent le corps d'un hôte approprié. Ils savourent chaque instant de douleur et d'horreur qu'ils infligent, guettant patiemment leur victime, moquant et torturant son esprit dépossédé. La vie de ces parasites extraterrestres passe par quatre étapes. Seule la forme larvaire est réellement capable de mouvement ; les adultes ne peuvent que lentement suinter. La larve est équipée d'appendices et de crochets grossiers qui lui permettent de se fixer solidement dans leur hôte quand elle l'a trouvé. Il s'agit généralement d'une personne endormie ou simplement immobile. Elle pénètre dans son corps par la bouche. Une fois à l'intérieur, elle se développe et passe par trois états de puissance croissante. Ces métamorphoses transforment la sorte de ver qu'elle était en une chose-cerveau compacte, vibrant au cœur d'un réseau de filaments semblables à des fouets. Ceux-ci se connectent aux nerfs de l'hôte qui, après trois jours, se trouve sous le contrôle du Voyageur.



Larve de Voyageur

Pour attaquer, un Voyageur projette un cordon nerveux depuis la bouche, ou tout autre orifice, de l'hôte. Ce filament exsude au contact un puissant anesthésique. Si la victime succombe à ce produit de TOX 7D6, elle est paralysée pour 1D100-CON minutes. Un second filament est alors étiré dans son cœur pour que le parasite se nourrisse de son sang. Un Voyageur nourrit son hôte avec la chair des cadavres exsangues de ses victimes ; bien souvent, il les met en réserve et revient, des semaines après, l'alimenter de cette viande putréfiée. Les Voyageurs peuvent animer les cadavres en insérant des filaments dans leur cerveau et récupérer ainsi les souvenirs des défunts. Ces parasites peuvent continuer à manipuler le corps réceptacle même après sa mort, ce qui leur donne une chance de trouver un nouveau logement. Seuls les Voyageurs adultes peuvent projeter un filament.

LARVES DES VOYAGEURS, Parasites Extraterrestres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1	1
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	5D6	17-18
POU	2D6	7
DEX	1D6	3-4
Déplacement 6		PV 4

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Aucune à ce stade.

Armure : Aucune, mais les larves régénèrent 1D6 points de vie jusqu'à ce qu'elles meurent.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir un Voyageur à l'état larvaire coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.



VOYAGEURS PLEINEMENT ADULTES, Parasites Extraterrestres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1	1
CON	7D6	24-25
TAI	1D2	1-2
INT	8D6	28
POU	5D6	17-18
DEX	5D6+1	18-19
Déplacement 1		PV 13

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Projection de Filament 80 %, paralysie pour 1D100-CON minutes si la victime succombe à l'anesthésique de TOX 7D6.

Armure : Aucune, mais les adultes régénèrent 1D10 points de vie par round jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir un Voyageur adulte coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

MÉTAMORPHOSES DES VOYAGEURS

Caractéristiques	*larve*	*1er état*	*2ème état*	*adulte*
FOR	1	1	1	1
CON	2D6	4D6	6D6	7D6
TAI	1	1	1	1D2
INT	5D6	6D6	7D6	8D6
POU	2D6	3D6	4D6	5D6
DEX	1D6	1D6+1	2D6+1	5D6+1
Déplacement	6	1	1	1
PV moyen	4	7-8	11	13
BD moyen	-	-	-	-
Armure	aucune	aucune	aucune	aucune
Régénération	1D6	1D6+2	1D8	1D10
Perte de SAN	0/1D3	0/1D4	0/1D4	0/1D6

Vulthoom

Grand Ancien

La chose était un peu comme une plante géante et ses racines innombrables, pâles et boursouflées, se ramifiaient à partir d'un tronc bulbeux. Ce tronc, à moitié caché, était surmonté d'une coupe vermillon telle une fleur monstrueuse ; et de la coupe poussait une figure féerique, couleur perle, d'une beauté et d'une symétrie exquises...

CLARK ASHTON SMITH, "VULTHOOM".

Vulthoom réside sur Mars, dans une caverne profonde, où lui et ses fidèles vivent selon un cycle sans fin de mille ans de sommeil suivis de mille années d'activité. Vulthoom peut accorder l'immortalité à ses fidèles mais, à l'heure fatidique, ceux-ci doivent retourner dans la caverne du Grand Ancien et se joindre à lui pour dormir pendant un millénaire.

Vulthoom possède de nombreux sens et capacités particuliers et peut étendre à volonté sa perception à de vastes



Vulthoom

étendues d'espace et de temps, pour tout voir et tout entendre. Il peut aussi parler mentalement à quiconque se trouve dans un rayon d'un kilomètre et demi. Sa voix, incroyablement douce et sonore, masque sa vraie nature. De plus, il produit une drogue hypnotique au parfum sucré. Ceux qui respirent cet effluve et ne résistent pas au POU de Vulthoom sont assaillis d'hallucinations saisissantes : de glorieux jardins dignes d'Éden, dont la vue les remplit d'une extase inexplicable et d'exaltation. Un nouvel échec dans leur lutte de POU contre le dieu en fait ses esclaves. Ceux qui réussissent restent tout de même sous l'effet des visions pendant 20 + 1D100 minutes ou jusqu'à bénéficier d'une Psychanalyse réussie. Le parfum de Vulthoom agit dans un rayon de 100 mètres.

Un hallucinogène similaire est produit par une étrange fleur fossile du monde du Grand Ancien, mais il n'agit que jusqu'à 20 mètres. Dans les deux cas, la drogue est tout aussi puissante et les victimes doivent résister au POU de Vulthoom.

VULTHOOM, Le Dormeur

FOR 30	CON 75	TAI 85	INT 35	POU 35
DEX 1	Déplacement 0		PV 80	

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Racine 65 %, 3D6.

Armure : Aucune, mais Vulthoom ne subit que les dommages minimaux prévus pour une arme. De plus, il régénère 3D10 points de vie par round.

Sortilèges : Au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir Vulthoom coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

Wendigo

Race Inférieure de Serviteurs

...Il ne lui fut pas difficile de suivre les traces pendant les quelques premiers miles. Les enjambées commencèrent bientôt à s'allonger jusqu'à atteindre des proportions qui semblaient absolument impossibles pour tout animal ordinaire. Cela prenait la tournure d'un vol bondissant. Les pieds qui avaient jusqu'alors marqué la neige avaient maintenant, apparemment, quitté définitivement le sol !... Le visage était plus animal qu'humain, les traits disproportionnés, la peau lâche et pendante...

ALGERNON BLACKWOOD, "THE WENDIGO".

Les Wendigo sont une race sauvage d'humanoïdes chaussés de sabots, ou sans pieds, qui adorent Ithaqua dans les froides régions nordiques. Se nourrissant d'humains ou d'autres proies vivantes, ils capturent à l'occasion des chasseurs ou des trappeurs pour qu'Ithaqua les transforme en Wendigo. Ils peuvent courir dans l'air et accompagnent souvent le Grand Ancien dans ses courses à travers le ciel glacé de la nuit.

Le Wendigo peut porter, à chaque round, une attaque de griffes et une morsure. Une victime mordue doit réussir un jet sous POU x 5 ou se trouver frappée d'une terreur absolue et glaciale. Ceux animés d'une telle terreur lâchent tout ce qu'ils tiennent et s'enfuient immédiatement. Cet effroi glacé dure 100 minutes moins la SAN actuelle de la victime. Une Psychanalyse réussie libère immédiatement de cette peur.

WENDIGO, Bêtes Sauvages des Déserts Glacés

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6+6	16-17
TAI	2D6+10	17
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+10	17
Déplacement 8/90 (vol)		PV 16-17

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes 30 %, 1D8 + bd ;
Morsure 25 %, 1D4 + peur.

Armure : 6 points d'un cuir épais. Percer le cœur d'un Wendigo avec quelque chose de chaud le tue instantanément. Pour toucher cet organe, l'investigateur doit réussir un jet sous le dixième de son attaque normale.

Sortilèges : Un Wendigo connaît 1D3 sorts s'il réussit un jet sous INT x 5. Ces sorts sont généralement en rapport avec



Wendigo

Ithaqua ou les autres forces élémentaires des régions nordiques.

Compétences : Discrétion 55 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 75 %.

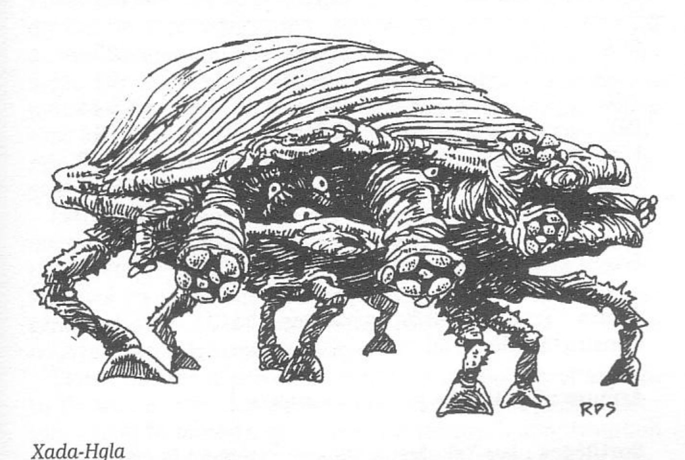
Perte de SAN : Voir un Wendigo coûte 0/1D6 points de Santé Mentale et entendre son hurlement surnaturel, 0/1D2 points.

Xada-Hgla

Avatar d'Azathoth

...La coquille bivalve était supportée par de nombreuses paires de pattes flexibles. De la coquille entrouverte s'élevaient plusieurs cylindres articulés terminés par de multiples appendices ; et dans l'obscurité intérieure, je crus voir une expression horriblement bestiale : pas de bouche, des yeux profondément enfoncés et une fourrure noire et luisante.

RAMSEY CAMPBELL, "THE INSECTS FROM SHAGGAÏ".



Xada-Hgla

Cette forme du puissant Azathoth n'est adorée que par les Shans et les Mi-Go. Xada-Hgla attaque en projetant des pseudopodes luisant d'un éclat verdâtre, avec lesquels il écrase ses victimes ou les ramène dans sa coquille pour qu'elles se dissolvent dans la chair gluante et corrosive du Dieu Extérieur.

Contrairement au Chaos Nucléaire, cet avatar d'Azathoth n'est accompagné d'aucun autre Dieu Extérieur ou serviteur.

XADA-HGLA, Berceau du Chaos

FOR 120	CON 130	TAI 120	INT 0	POU 100
DEX 10	Déplacement 15		PV 125	

Bonus aux dommages : +14D6.

Armes : Pseudopodes 100 %, 14D6 ou mort au round suivant.

Armure : 50 points pour la coquille mais la chair gluante intérieure ne possède aucune armure.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir Xada-Hgla coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Yaddith, Habitants de

Race Inférieure Indépendante

...Des foules d'êtres tout en griffes et mandibules... ridés, partiellement écailleux et curieusement articulés, un peu à la manière des insectes mais non sans une certaine ressemblance caricaturale avec la silhouette humaine.

H.P. LOVECRAFT ET E. HOFFMAN PRICE, "À TRAVERS LES PORTES DE LA CLÉ D'ARGENT".

Les habitants de la planète Yaddith étaient une race de brillants savants et de puissants sorciers. Les Yaddithiens ont ainsi inventé les enveloppes d'ondes lumineuses, des appareils capables de transporter des passagers à travers le temps et l'espace. Même si Yaddith a été, depuis, détruite par les monstrueux Dholes, certains de ses habitants se sont échappés et peuvent être rencontrés sur Terre, dans les Contrées du Rêve, ou en d'autres temps et lieux.

Les Yaddithiens attaquent avec leurs griffes ou éventuellement avec des armes technologiques. Tous les membres de cette race connaissent aussi la magie et l'utilisent.

HABITANTS DE YADDITH, Sorciers Extraterrestres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+3	13-14
INT	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 13-14



Habitant de Yaddith

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 30 %, 1D6 + bd.

Armure : 2 points de chitine.

Sortilèges : Tous les Habitants de Yaddith connaissent 1D6+2 sorts.

Perte de SAN : Voir un Yaddithien coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Yekub, habitants de

Race Inférieure Indépendante

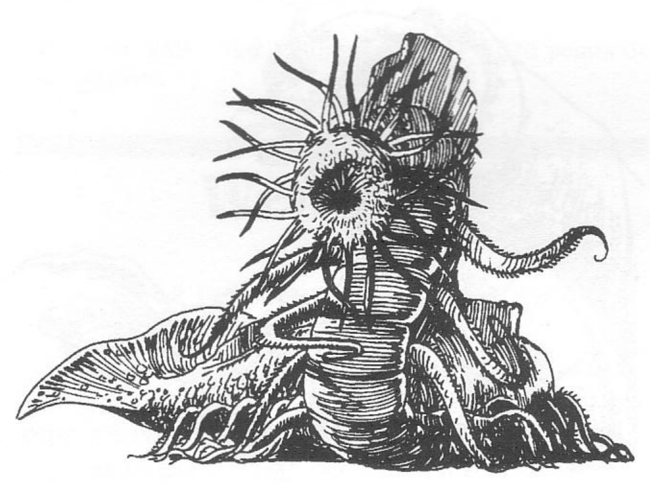
C'était un gigantesque ver, ou mille-pattes, gris pâle, large comme un homme et deux fois plus long, doté d'une tête en forme de disque apparemment dépourvue d'yeux mais couronnée d'une nuée de pseudopodes entourant un orifice central purpurin. Il glissait sur ses pattes arrière, son avant dressé verticalement, et se servait de ses pattes antérieures, de deux paires d'entre elles tout au moins, comme de bras. Toute sa colonne vertébrale était surmontée d'une curieuse crête pourpre et une queue en éventail taillée dans une sorte de membrane grisâtre terminait son corps grotesque. Il y avait un anneau d'épines souples rouges autour de son cou et les torsions de celles-ci généraient des claquements et des résonances selon des rythmes distincts et délibérés.

H.P. LOVECRAFT, A. MERRITT, ROBERT E. HOWARD, C.L. MOORE ET FRANK BELKNAP LONG, "THE CHALLENGE FROM BEYOND".

Les êtres vermiformes de la planète Yekub appartiennent à une race d'envahisseurs interstellaires capables d'échanger leur esprit avec celui d'autres créatures, d'une manière assez semblable à celle pratiquée par la Grande Race de Yith. Cependant, tandis que la Grande Race utilise ses capacités naturelles, les Yekubiens emploient pour ce faire une technologie extraterrestre avancée. Ils ont développé d'étranges cubes cristallins, d'environ dix centimètres d'arête, qui renferment dans leur masse un curieux disque parcouru d'inscriptions cunéiformes, qu'ils éjectent dans l'espace et qui finissent par être attirés par une planète et tomber à sa surface. Lorsqu'une créature intelligente regarde dans un cube, son esprit est capturé par l'artefact et envoyé dans une machine sur Yekub. Là, il est interrogé par une des créatures vermiformes qui change ensuite de corps en envoyant son esprit dans celui laissé vacant par le prisonnier afin de pouvoir explorer le nouveau monde. Les Yekubiens ont ainsi envahi bien des mondes et détruit toute la vie intelligente qu'ils pouvaient abriter. Les cubes sont ensuite utilisés pour le retour des esprits yekubiens vers leur propre monde.

Selon les Tessons d'Eltdown, la Grande Race, alors qu'elle occupait les corps en forme de cône qui vivaient alors en Australie, avait trouvé un de ces cubes et l'avait mis sous clé après en avoir découvert sa nature. Quand la Grande Race abandonna ses cités, le cube yekubien fut perdu. D'autres cubes peuvent aussi avoir échoué sur Terre, mais c'est une hypothèse peu probable.

L'esprit d'un Yekubien ne peut contrôler un esprit humain très longtemps. Dans les jours ou les heures qui suivent la possession, la créature vermiforme perd le contrôle du corps-hôte qui régresse alors à un état bestial. Le corps humain finit par se détruire lui-même, ce qui tue aussi l'envahisseur s'il n'arrive pas à trouver refuge dans une autre enveloppe ou à retourner sur Yekub.


Habitant de Yekub

HABITANTS DE YEKUB, Envahisseurs Psychiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	6D6+12	33
CON	4D6+10	24
TAI	5D6+26	43-44
INT	4D6+6	20
POU	3D6+6	16-17
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 9		PV 33-34

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Tentacule 40 %, dommages = bd/2 ; Constriction 35 %, bd.

Armure : 6 points de peau et de graisse.

Sortilèges : Les Yekubiens utilisent rarement la magie, mais un individu donné a une chance égale à son INT x 1 % de connaître 1D3 sorts.

Perte de Santé Mentale : Voir un Habitant de Yekub fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

Yidhra

Dieu Extérieur

Yidhra a dévoré la pieuvre et appris à étendre un tentacule ; elle a dévoré l'ours et appris à s'habiller de fourrure pour se protéger du froid pénétrant du nord ; Yidhra peut prendre toutes les formes utilisées par les êtres vivants. Pourtant, elle ne peut être vraiment belle, car elle procède de toutes les

créatures, belles et ignobles. À ses fidèles, elle se montre sous différentes apparences, belles et séduisantes, mais c'est qu'ils ne voient pas sa véritable nature, seulement les visions qu'elle leur impose... En fait, c'est par la projection de ses pensées qu'Yidhra conserve l'unicité de son âme car elle est corporellement multiple, cachée dans les jungles du sud, les déserts de glace du nord et les étendues arides au-delà de la mer occidentale. Et ainsi, par son grand nombre, elle habite tous ses temples, s'unissant corporellement à ses fidèles, tout en sauvegardant l'unicité de sa vaste conscience.

WALTER C. DEBILL JR.,
"WHERE YIDHRA WALKS".

Yidhra existe sous de nombreuses formes, toutes liées télépathiquement à un ensemble unique qui couvre le monde entier. Alors que ce Dieu Extérieur possède de nombreux avatars — Y'hath le Vautour, Xothra qui dort sous la Terre et attend de dévorer, et une très belle femme du nom de Yolonda — sa véritable forme est inconnue.

Yidhra était adorée par les Voormis préhumains et les premiers humains ; maintenant, son culte est encore pratiqué au Laos, au Nouveau-Mexique, au Tchad et au Texas. Ses fidèles sont censés être immortels et leurs terres, bénies par la fertilité et l'abondance, obtenues en échange des sacrifices exigés par la divinité.

Les fidèles de Yidhra — qui s'appellent parfois eux-mêmes Enfants de Yidhra — subissent une lente mutation génétique du fait de leur association avec le Dieu Extérieur. On sait qu'une communauté de fidèles a pris un caractère distinctement ophidien, mais chaque groupe d'adorateurs connaît une mutation différente, ce qui tient peut-être à l'avatar particulier avec lequel ils sont en contact. L'INT et le POU du Dieu Extérieur sont constants, mais ses autres caractéristiques changent suivant la manifestation considérée.

Le Dieu Extérieur est en fait un macro-organisme protéiforme qui survit et évolue continuellement en assimilant le matériel génétique des autres créatures. Yidhra absorbe parfois des victimes en une fusion obscène, réarrangeant leur schéma génétique avant de les faire renaître sous la forme de créatures nouvelles, monstrueuses et démentes.

Yidhra incarne le processus évolutif dans son aspect impératif de survie. Elle doit recevoir des sacrifices réguliers pour renouveler le matériel génétique nécessaire à son évolution continuelle. Un avatar privé de sacrifices s'altère et se dessèche, et finit par se dissoudre en une mare de matériaux génétiques inertes. Les fidèles d'un tel avatar connaissent le même destin.

Yidhra est mentionnée dans quelques rares ouvrages du Mythe dont *Uralte Schrecken, Noire Soutra, Chroniques de Thrang* et *Révélations Chtoniques.*

YIDHRA, Celle qui Ensevelit, Sorcière du Rêve

Caractéristiques	*Y'hath*	*Xothra*	*Yolonda*
FOR	25	71	20
CON	77	107	40
TAI	21	79	12
INT	25	25	25
POU	60	60	60
DEX	30	14	18
APP	—	—	18
PV	49	93	26
Déplacement	8/25 (vol)	7/8 (forage)	9
BD	+2D6	+8D6	+1D4
Armure	5 points	10 points	aucune



Yidhra

Armes : Fusion 95 %, mutation génétique.

Armure : Variable, mais si un de ses avatars est tué, Yidhra en envoie un autre.

Sortilèges : Tous les Invoquer/Contrôler et les sorts qui affectent l'esprit ; d'autres au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir les diverses formes d'Yidhra coûte 1/1D10 points de Santé Mentale, à l'exception de sa forme humaine. Voir l'inimaginable forme véritable du Dieu Extérieur coûte 1D20/1D100 SAN.

Yog-Sothoth, Fils de

Race Supérieure de Serviteur

P'us grosse qu'une grange... tout en cordes qui s'tortillent... un genre de coque, comme un œuf de poule qui s'rait plus gros qu'tout, et des douzaines de pattes comme des tonneaux qui s'rentrent à moitié quant'i s'appuie d'ssus... rien de solide — comme d'la gélatine, et tout en cordes qu'i'se tortillent, séparées mais bourrées ensemble... grands yeux qui dépassent partout sur les côtés, gros comme des tuyaux d'poêles, et tous à tirailler, s'ouvrir, s'r'fermer... tout gris avec des anneaux un peu bleus ou violets... et Dieu du Ciel — c'te moitié d'visage en haut !...

H.P. LOVECRAFT,
"L'ABOMINATION DE DUNWICH".

Ces rejetons de Yog-Sothoth, des créatures hybrides, sont issus des accouplements du Dieu Extérieur avec des humains. Cette qualité d'hybrides fait qu'il n'en est pas deux semblables. Certains sont horribles et monstrueux, alors que d'autres ont une apparence humaine à peine démentie par quelques traits abominables. Tous les fils monstrueux de Yog-Sothoth restent invisibles, sauf pour se nourrir.



Fils de Yog-Sothoth

Les bâtards du Tout-En-Un grandissent rapidement et consomment d'énormes quantités de chair crue et fraîche. Ils ont une faim insatiable des connaissances du Mythe de Cthulhu ; ils recherchent et étudient avidement tous ses ouvrages pour y apprendre les sortilèges et savoirs qui pourront amener leur géniteur dans le monde des hommes.

FILS DE YOG-SOTHOTH,
Progéniture d'un Dieu Extérieur

Caractéristiques	*Jets (Fils humains)*	*Moyennes (Fils humains)*
FOR	2D6x5 (3D6+12)	35 (22-23)
CON	2D6x5 (2D6x5)	35 (35)
TAI	4D6+30 (2D6+6)	44 (13)
INT	6D6 (6D6)	21 (21)
POU	6D6 (6D6)	21 (21)
DEX	3D6+6 (3D6)	16-17 (10-11)
APP	— (3D6)	— (10-11)
Points de Vie	—	39-40 (24)
BD moyen		—
		+4D6 (+1D6)

Armes : Agripper et Sucer 100 % (pour les Fils monstrueux seulement), 1D6 par round pour l'écrasement + 1D10 par round qui suit le premier pour le sang aspiré ;

Coup de Poing 75 % (pour les Fils humains seulement), 1D3 + bd.

Armure : Aucune, mais les Fils monstrueux sont immunisés contre les armes physiques. Les armes enchantées infligent les dommages minimaux. Ces créatures sont affectées par la magie. Elles sont invisibles, sauf quand elles se nourrissent. Les Fils humains subissent les dégâts comme des humains normaux.

Sortilèges : Tous les Fils de Yog-Sothoth connaissent un nombre de sorts égal à leur INT.

Perte de SAN : Quand ils sont invisibles, perte de 1/1D8 SAN ; quand ils sont visibles, 1D8/3D10 pour les Fils monstrueux ; 0/1D2 pour les Fils humains qui ne sont affligés que de mutations mineures et 1/1D6 pour les plus horribles des Fils humains.



Ythogtha

Grand Ancien

. . . Une monstruosité bipède avec des pattes arrière de batracien, et des pattes avant levées comme pour menacer, les mains palmées et terminées par des ventouses se tournant vers le spectateur. La tête était une masse grouillante de pseudopodes ou tentacules, au milieu de laquelle on distinguait un œil unique.

LIN CARTER, "PERCHANCE TO DREAM".

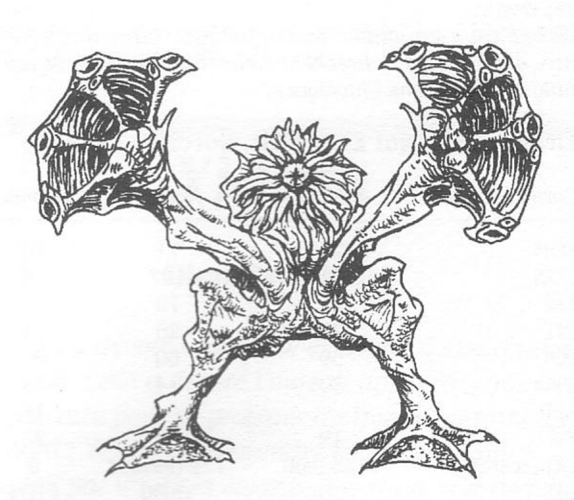
Ythogtha gît prisonnier dans le royaume noyé de Yhe, près de R'lyeh la Noire. Ce Grand Ancien est presque inconnu des humains, mais quelques Profonds peuvent l'adorer.

À travers les siècles, de rares statuettes de cette entité malveillante, sculptées dans un minéral gris vert extraterrestre, ont été découvertes. Ces représentations ont été rapportées des étoiles quand la Terre était jeune et elles contiennent ou transmettent les ondes mentales malveillantes d'Ythogtha. Ceux qui dorment près d'elles sont soumis à son "attraction onirique", qui semble agir au niveau de l'inconscient. Chaque nuit, la victime rêve de Yhe sous les eaux et chaque nuit, ces songes deviennent plus intenses et inquiétants. Ces cauchemars saisissants et horribles lui font perdre 1D4 points de Santé Mentale toutes les nuits. Quand le rêveur a ainsi perdu 20 % de sa SAN, il rencontre le Grand Ancien lui-même. Cette expérience est si horriblement réaliste qu'il perd les mêmes 1D8/1D20 points de SAN que coûte la vraie vision de Ythogtha.

Ythogtha possède aussi une attaque mentale spéciale. Si le Grand Ancien l'emporte dans une lutte de POU, il apparaît à sa victime comme une gigantesque monstruosité, peut-être dix fois plus grand qu'il n'est réellement. Ceux qui sont confrontés à cette immense illusion doivent réussir un jet sous POU x 1 pour chasser l'image du colosse de leur esprit. Un échec indique que la victime croit à l'énormité du Grand Ancien, ce qui double la perte de SAN : 2D8/2D20. Ceux qui repoussent cette illusion subissent la perte normale : 1D8/1D20. Ythogtha ne peut pas utiliser cette attaque par le biais de ses statues. Il doit le faire en personne.

YTHOGTHA, L'Abomination dans l'Abysse

FOR 40	CON 105	TAI 55	INT 25	POU 25
DEX 13	Déplacement 11/20 (nage)		PV 80	



Ythogtha

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Tentacule 90 %, 3D6 ;
Griffes 90 %, 1D6 + bd.

Armure : 8 points de peau ; il régénère 4 points par round.

Sortilèges : Tous les Appeler et Contacter, et d'autres au souhait du Gardien.

Perte de SAN : Voir Ythogtha coûte 1D8/1D20 points de Santé Mentale.

Yuggs

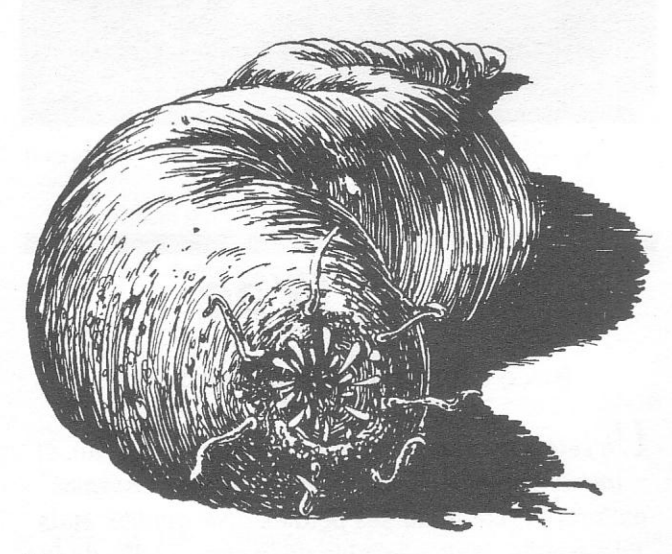
Race Inférieure de Serviteurs

Il... rapportait l'histoire cauchemardesque et divaguante d'une flottille de pêcheurs, des autochtones de Ponape, qui avait été rattrapée par un épais brouillard au large de l'île et attaquée par de monstrueuses, horribles, limaces de mer aux proportions gigantesques. Certaines se hissaient dans les bateaux et attrapaient les pêcheurs dans leur gueule pour les entraîner ensuite dans les profondeurs.

LIN CARTER, "OUT OF THE AGES".

Ce sont des créatures semblables à des vers, ou des limaces, gris pâle d'un diamètre dépassant 1 mètre et d'une longueur de 4 mètres ou plus. Elles ressemblent un peu aux Chthoniens, mais ne portent pas leurs longs tentacules antérieurs ; à la place, elles ont une grande bouche-ventouse ronde semblable à celle de la lamproie. Cette gueule contient plusieurs rangées de dents coniques et s'entoure d'une demi-douzaine de tentacules longs de 15 à 60 centimètres. Comme les escargots, elles laissent derrière elles de longues traînées de bave.

Les Yuggs vivent presque uniquement dans les profondeurs de l'Océan Pacifique, près de l'île de Ponape où une fosse profonde abriterait la tombe de leur dieu, Zoth-Ommog. On les rencontre parfois ailleurs, généralement là où se pratique le culte de Zoth-Ommog.



Yugg

Quand une Yugg mord, elle s'accroche à sa proie pour en sucer les fluides, l'affaiblissant ainsi de 2D4 points de FOR jusqu'à la mort de la victime, ou la mort ou fuite de la créature. Les rescapés récupèrent les points de FOR perdus au rythme de 1 par semaine de repos.

Certaines sources indiquent que les Yuggya ont un grand prêtre appelé Ubb, une Yugg d'une taille énorme et terriblement puissante.

YUGGS, Serviteurs-Limaces de Zoth-Ommog

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	7D6	24-25
CON	3D6+6	16-17
TAI	8D6	28
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	2D6	7
Déplacement 2/6 (nage)		PV 22-23

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Morsure 40 %, bd + drain de 2D4 points de FOR.

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse.

Sortilèges : Si elle réussit un jet de 1D100 sous son INT, une Yugg connaît 1D3 sorts, en rapport, généralement, avec Zoth-Ommog et les autres horreurs aquatiques.

Perte de SAN : Voir une Yugg coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Zo-Kalar

Grande Entité

...Se rassemblaient les foules pour adorer Zo-Kalar, et Tamash, et Lobon, les dieux suzerains de Sarnath, dont les représentations enveloppées d'encens étaient comme des trônes de monarques.

H.P. LOVECRAFT,
"LA MALÉDICTION DE SARNATH".

Zo-Kalar fut autrefois le dieu suzerain de Sarnath et prenait la préséance sur Tamash et Lobon. Il est grand et émacié ; sa peau et sa chevelure sont d'un blanc ivoirin, mais ses yeux sont d'un noir profond. Il porte une robe de satin noir.

Zo-Kalar est vénéré comme le dieu de la naissance et de la mort, celui qui tient entre ses mains le fil de la vie de chaque habitant des Contrées du Rêve. Il a peu d'adorateurs depuis la chute de Sarnath.

Zo-Kalar est très mélancolique et voyage seul la plupart du temps, ou en compagnie d'une ou de plusieurs Ombres. Il n'est pas à son aise avec les mortels et s'en tient à l'écart sauf nécessité absolue. Il peut répondre aux questions de l'un d'eux sur le futur mais seulement pour lui parler de sa mort. Il ne donne ses réponses qu'à contrecœur, et le prix en est terrible.

ZO-KALAR, Dieu de la Naissance et de la Mort

FOR 50	CON 40	TAI 20	INT 20	POU 25
DEX 20	APP 18	Déplacement 12		PV 30



Zo-Kalar

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Toucher 95 %, réduit le POU de la victime de 1D6.

Armure : Il peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui le protège de 10 points.

Sortilèges : Il peut invoquer une Ombre en dépensant 1 Point de Magie. Il peut également commander à toutes celles qui sont en sa présence. Il peut métamorphoser un ennemi en Ombre en réussissant un jet de lutte POU contre POU ; il doit alors dépenser un nombre de Points de Magie égal au POU de son opposant. Zo-Kalar peut opérer cette métamorphose une fois par round sur tout ennemi en vue. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep, ainsi que tout autre sort souhaité par le Gardien.

Perte de SAN : Aucune

Zu-che-quon

Grand Ancien

Car il est la fin ultime, le vide immortel et le silence de la Nuit Ancienne... Il n'a que faire de la vie et du soleil, mais Il aime la noirceur et le silence éternel de l'abysse. Pourtant Il peut être appelé sur Terre avant Son heure... par d'antiques sortilèges et certains sons profonds capables d'atteindre sa résidence enfouie... Car Il apporte l'obscurité au sein de la lumière ; toute vie, tout son, tout mouvement cessent à Sa venue.

HENRY KUTTNER, "THE BELLS OF HORROR".

Cette entité se manifeste comme une immense obscurité recouvrant toute chose, dont l'arrivée est précédée d'une chute de la température et de secousses sismiques de plus en plus fortes. Dans les zones que Zu-che-quon doit visiter, hommes et bêtes souffrent terriblement des yeux et certains, pour se soulager, essaient même de se rendre aveugle. Quand le Grand Ancien apparaît enfin, ils deviennent tous aveugles jusqu'à ce que le Dieu Sombre soit conjuré d'une manière ou d'une autre. En sa présence, les humains aveuglés perdent 0/1 point de Santé Mentale par round. Quand ces pertes successives totalisent plus de 20 % de leur SAN actuelle, ils sombrent définitivement dans la folie et s'arrachent les yeux.

Zu-che-quon, parfois aussi appelé Zushakon ou Zulchequon, est traité en profondeur dans *Le Livre de Iod*. Melanicus, l'entité hypothétique de Charles Fort, lui ressemble sur bien des points.

Le Grand Ancien est normalement invoqué par certains sons pénétrants, comme le chant de cloches conçues à cet effet, ou certaines notes musicales capables d'atteindre son repaire souterrain. Il ne peut rester que pendant que retentissent ces sons d'invocation mais, après cela, il a la possibilité de revenir, de son propre chef, à chaque éclipse.

Zu-che-quon engouffre le paysage environnant et peut n'affecter que les habitants d'une petite ferme ou toute la population d'une ville.

ZU-CHE-QUON, Le Sombre Silencieux

FOR —	CON 100	TAI variable	INT 20	POU 80
DEX —	Déplacement —		PV 100	

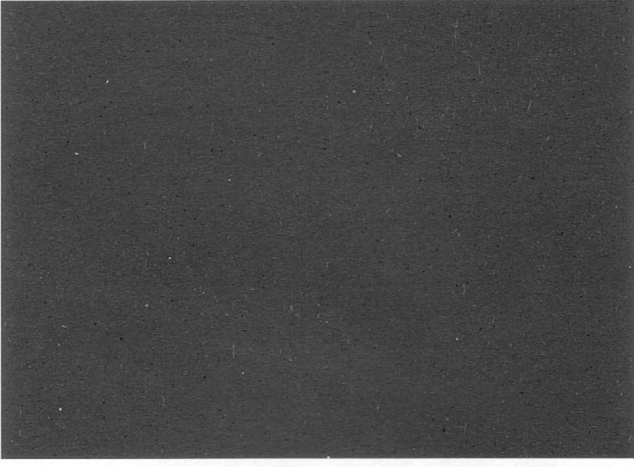
Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Cécité 100 %.

Armure : Zu-che-quon n'est affecté par aucune force physique, pas même la lumière. Il n'est pas immunisé contre la magie, mais les armes enchantées lui infligent les dommages minimaux.

Sortilèges : Rendre Aveugle, Frapper Aveuglément et d'autres au choix du Gardien.

Perte de SAN : Voir, de loin, Zu-che-quon plonger une zone dans l'obscurité coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale. Ceux qui sont à l'intérieur perdent 1/1D10 points de SAN le premier round et 0/1 chaque round suivant.



Zu-che-quon

Zy'tl Q'ae

Race Supérieure Indépendante

Un claquement mouillé retentit dans l'obscurité, et une énorme fleur, pourpre et humide, en surgit, ouvrant et refermant ses pétales avec avidité. Mais l'anormalité la plus terrible de la chose jaillie de la

fosse était ses tentacules verts terminés par de nombreux doigts ; elle tendait avec envie ces mains d'une beauté impie vers l'endroit où se jetaient les sacrifiés.

RAMSEY CAMPBELL,
"THE INSECTS FROM SHAGGAÏ".

Cette race de choses-plantes intelligentes et carnivores domine la planète Xiclotl et exige des autres habitants de ce monde des sacrifices réguliers. Les Zy'tl Q'ae vivent dans l'obscurité et se nourrissent des sacrifices et d'autres proies qu'elles capturent avec leurs tiges préhensiles et leurs pétales mobiles.

Ces créatures-plantes possèdent une étrange capacité hypnotique qui leur permet d'attirer leur proie en émettant des nuages de spores semblables à du pollen. Toute créature qui respire ce pollen anormal doit confronter son POU à celui de l'être-plante producteur des spores. En cas d'échec, elle est entraînée dans le repaire de la plante vorace. Ceux qui résistent perdent temporairement 1D3 points de CON et souffrent de migraines, vertiges et fièvres, ce qui se traduit par un malus égal au POU de la plante, pénalisant toutes les compétences associées à la vue, DEX ou FOR.

Ce malus s'applique tant que la victime est affaiblie par les spores et aucune compétence ne peut descendre au-dessous de 1 %. Les symptômes se dissipent et la CON reprend sa valeur initiale en 1D10 heures, ou en 1 heure si la victime est soignée par quelqu'un doté de compétences médicales.

Les Zy'tl Q'ae peuvent attaquer avec leurs fleurs ou avec leurs tentacules. Une victime prise dans la fleur humide perd 1D10+3 points de vie par round, en raison des dommages infligés par les enzymes digestives de la créature qui commencent à digérer sa proie. Les tentacules peuvent écraser la victime ou la jeter, au round suivant, dans une des abominables fleurs. Ceux capturés par la Zy'tl Q'ae peuvent se libérer en réussissant un jet de FOR contre FOR.

Ces horreurs carnivores se reproduisent en projetant des graines, dures et verruqueuses, de la taille d'un crâne humain. Les graines sont envoyées avec une telle force que certaines d'entre elles quittent l'atmosphère de la planète pour l'espace. Quelques-unes finiront par tomber dans l'atmosphère d'autres mondes où elles germeront, diffusant l'espèce de planète en planète.

ZY'TL Q'AE, Cauchemars Botaniques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+10	24
CON	3D6+6	16-17
TAI	6D10+20	53
INT	5D6	18
POU	4D6	15
DEX	4D6	15
Déplacement 0		PV 34-35

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Armes : Fleur 60 %, avale et 1D10+3 par round (acide) ; Tentacule 75 %, 1D6 + bd ou prise.

Armure : Aucune, mais ces créatures régénèrent 1D10+10 points de vie par round.

Sortilèges : Aucun, généralement.

Perte de SAN : Voir une Zy'tl Q'ae coûte 1D4/1D10 points de Santé Mentale.



Zy'tl Q'ae

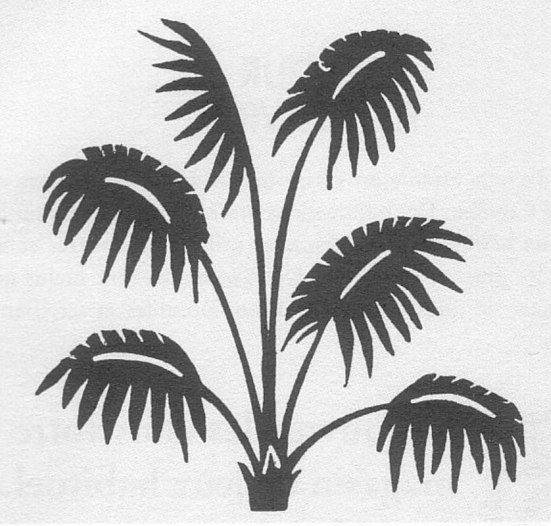
Prononciation des noms du Mythe selon Chaosium

Entité	**prononciation**
Adumbrali	A-doum-BRAHL-ii
Aforgomon	a-FEUR-geu-mone
Bugg-Shash	Boeug-Chache
Byatis	BII-at-ihs
Ghroth	GROF'
Gol-Goroth	Gol-geu-rof
Hagarg Ryonis	HAI-gahrg raï-EUN-is
Iod	AILLE-od
Juk-Shabb	JUK-chab
Karakal	KAA-ra-kal
Leng	LINGUE
L'gy'hx	LIKS
Lobon	LEU-bone
M'nagalah	m'nah-Gah-lah
Nath-Horthath	Naf'-HEUR-faf
Nioth-Korghai	YEU-of'-KEUR-gi
Ny'ghan Grii	NAILLE-ghone GRII
Q'yth-az	KAILLF'-az
Rlim Shaikorth	R'lim CHI-KEURF'
Saaitii	Si-i-tii
Shugoran	CHOU-geu-rane
Summanus	sou-MANE-eus
Tamash	TAM-ache
Tawil at'Umr	ta-WIL at-OUM-r
Tru'nembra	TROU-nem-brah
Voormis	VOUR-miis
Vorvadoss	VEUR-va-dosse
Vulthoom	vuhl-FOUM
Wendigo	OUEN-dii-geu
Xada-Hgla	ZI-dah-GLI
Yaddith	YAD-if
Yekub	YEK-oub
Yi	YII
Y'hath	II-haf
Yidhra	YID-rah
Y'thogtha	ii-fog-fa
Yugg	Yeug
Zo-Kalar	ZEU-ka-lahr
Zu-che-quon	ZOU-chi-kwane
Zy'tl Q'ae	ZAILLE-tihl KI-aille

Un Index Récapitulatif des Monstres du Mythe

Ces entités ont été décrites dans la 5ème Édition de *L'Appel de Cthulhu* (AdC5) ou bien dans ce livret, ***La Collection Aniolowski, Volume 1*** (CAv1).

Un Index Récapitulatif des Monstres du Mythe





LE LIVRE DES MONSTRES

Volume I

De Nouveaux Cauchemars pour l'Appel de Cthulhu



Scott David Aniolowski (avant sa capture par des serviteurs du Mythe)

"Abominables, ils marchent dans les endroits déserts où les Mots ont été prononcés et les Rites hululés à travers leur Cycle. Le vent bégaye avec Leurs voix et la terre grommelle avec Leur conscience. Ils plient la forêt et broient la cité mais puisse la forêt ou la cité ne pas voir la main qui frappe."
- H.P. Lovecraft

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

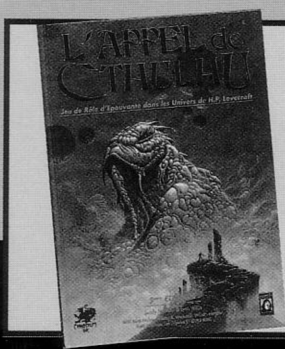
L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.

Tout sur les Monstres

Ce volume rassemble des douzaines de nouvelles races et de créatures individuelles susceptibles d'être utilisées pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Elles sont classées suivant neuf catégories : Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Grands Anciens, Grandes Entités, Avatars, Races de Serviteurs, Races Indépendantes, Créatures Fabuleuses et Entités Uniques.

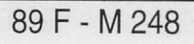
Soixante-dix années d'œuvres de fiction et dix ans de vos scénarios favoris pour *L'Appel de Cthulhu* ont été passés au crible pour récolter ces créatures monstrueuses. Les noires imaginations d'une grande variété d'auteurs se trouvent donc représentées ici. À chaque fois que possible, la description du monstre ou de l'entité est assurée par une citation. Éventuellement, des détails supplémentaires suivent, quand on en connaît plus sur la créature. Dans le cas des dieux, Grandes Entités ou Grands Anciens, il est précisé si ceux-ci font l'objet d'un culte sur notre planète. Viennent ensuite des informations sur le comportement, l'habitat et les techniques de combat.

Un supplément essentiel pour les joueurs, les investigateurs et les Gardiens.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

89 F - M 248




9 782740 801345

ISBN : 2-7408-0134-3



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

